AÑO 8 NÚMERO 33 OCTUBRE 2019



REVISTA DE VIDEOJUEGOS KLAATU... BARADA... NIKCOGGH!!

ANÁLISIS

- DarkStalkers Night Warriors
- Monster Bash
- Splatterhouse
- Friday the 13th
- Drácula Resurreción
- Basketball Nightmare
- Frankenstein's Monster
- Magician Lord
- Monster Slider
- Night Slashers
- Devil World
- Darkula
- Devilish

ESPECIAL

EVIL DEAD

POSESIÓN INFERNAL

PERSONAJE

Necrosan

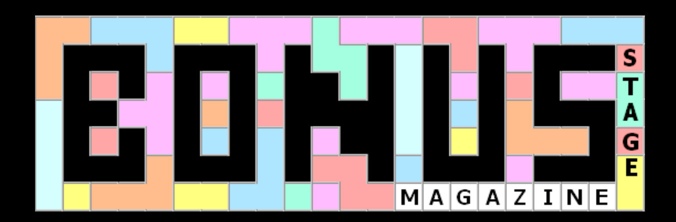
CURIOSITY

Curiosidades en portadas (5)

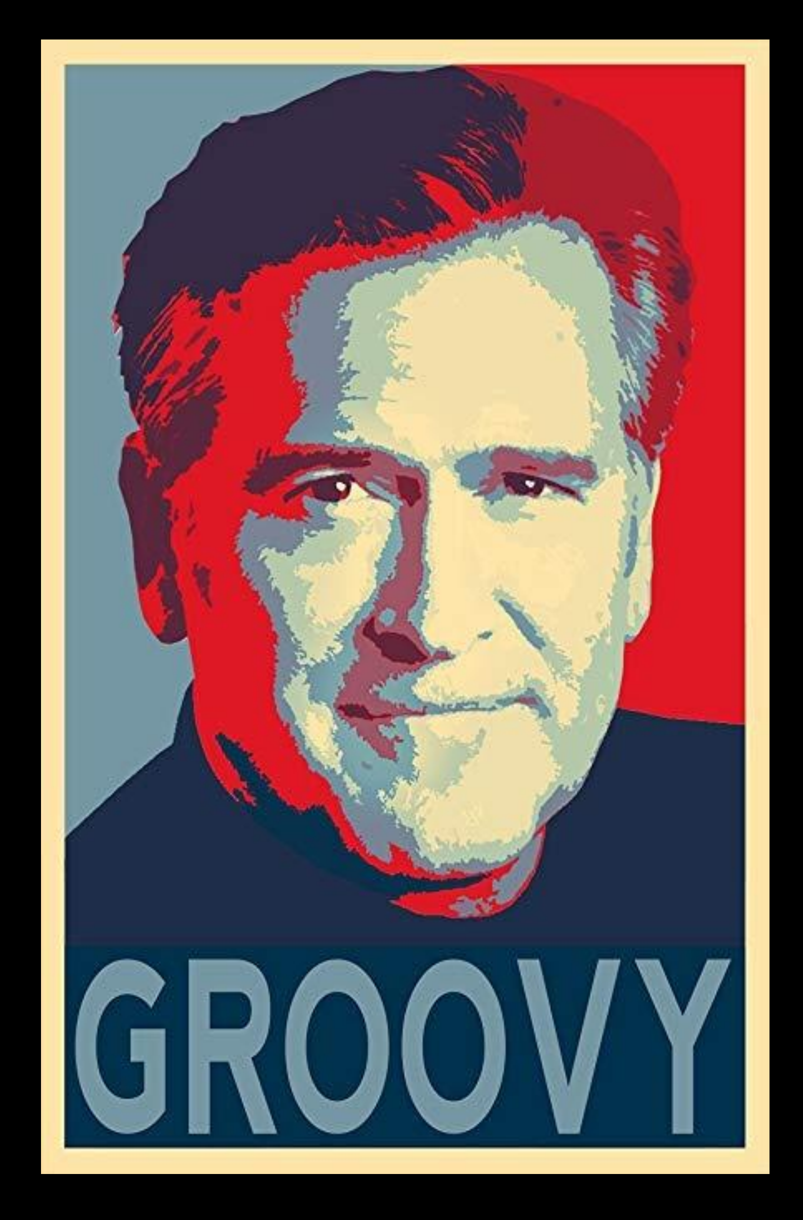
REVISIÓN

Castlevania NETFLIX

Número 33 – Octubre 2019



ÍNDICE



Maquetación: Skullo

EDITORIAL



Y aquí estoy de nuevo con un número Especial Halloween dedicado a una saga de películas de Serie B que alcanzaron el corazón de muchísimos fans del terror y el humor: *Posesión Infernal*, o mejor dicho *EVIL DEAD* (para evitar confusiones, que en cada país la renombraron como les dio la santísima gana).

Así pues, la gracia de este número es rememorara las peripecias de Ash Williams, el "intrépido héroe" de la saga, y de paso echar un vistazo a sus videojuegos, que puede que no sean muchísimos, pero son más que suficientes para poder ocupar un especial.

Por supuesto, el resto de la revista tendrá las típicas secciones (bueno, esta vez no hay Periférico…) aunque he intentado que tanto la Revisión (Castlevania de Netflix), como el personaje (Necrosan de *Primal Rage*) y los 13 juegos analizados (¡un nuevo récord!) encajen con la temática terrorífica, así que vais a ver bastantes monstruos en las siguientes páginas, aunque obviamente, todos con el encanto que les da el estilo retro.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número especial Halloween, y recordad, si por algún casual estáis en una cabaña perdida en mitad del bosque y encontráis un libro… ¡no lo abráis!

Skullo







MONSTER BASH

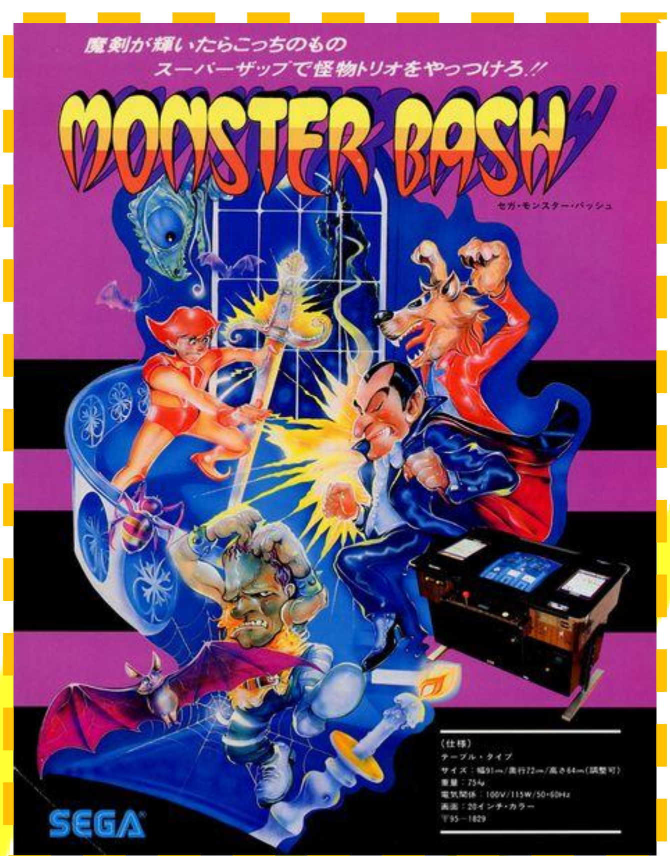
Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Arcade, Habilidad

Desarrollado por: Sega (Steve Hanawa)

Año: 1982



En 1982, Steve Hanawa era el encargado de programar juegos de arcade lanzados por Sega durante esas fechas, lamentablemente Hanawa no llegó a alcanzar la fama de otros programadores, y la misma suerte corrieron la mayoría de sus juegos.

En esta ocasión comentaré *Monster Bash*, un juego que usa la temática de monstruos de terror clásicos con una jugabilidad que tiene alguna pincelada de *Pac-Man*. Nosotros controlaremos a un niño que tendrá como misión acabar con el Conde Drácula, el monstruo de Frankenstein y el Hombre Camaleón.

Por último mencionar, que existe un pinball llamado *Monster Bash*, que fue lanzado por Williams y que comparte la temática de usar a monstruos clásicos. Pese a todas esas coincidencias, no tienen relación el uno con el otro.

GRÁFICOS

Solo con echar un vistazo nos damos cuenta de que este es el mejor apartado del juego. Para ser un juego de 1982 nos encontramos con escenarios distintos, cada uno con sus elementos decorativos y ciertos detalles que los hacen únicos. Puede que a día de hoy no impresione, pero si lo comparamos con otros juegos de fechas cercanas (*Super Pac-man*, *Burgertime*, *Q-Bert* o *Joust*) veremos claramente la diferencia.

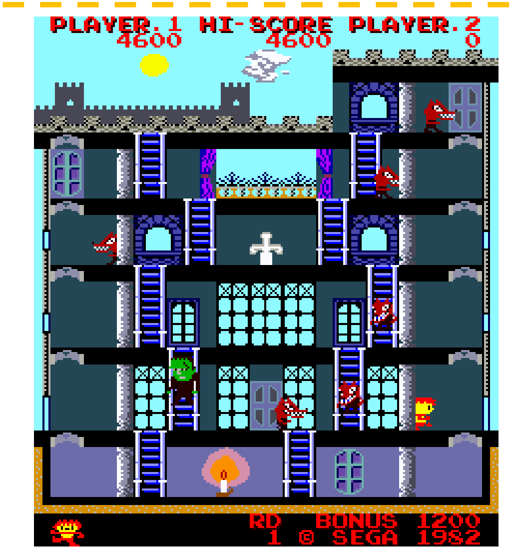
Los enemigos comunes son bastante sencillos, pero aun así nos encontramos con que cambian en cada fase, y los jefes son bastante interesantes, aunque han corrido una suerte dispar: Drácula y el monstruo de Frankenstein están representados de manera graciosa, pero fiel al aspecto que Bela Lugosi y Boris Karloff tenían en las películas de los años 30, que tanto popularizaron a estos monstruos. El Hombre Camaleón es bastante más feo y poco inspirado.



Empezando el juego

SONIDO

Hay voces (risas, gruñidos) que le dan un toque supuestamente siniestro (aunque a mí me parece más bien cómico) y la melodía que va sonando hace un efecto similar. He de decir que aunque la música sea apropiada para el juego, me ha terminado resultando bastante molesta.



El monstruo viene a por nosotros

JUGABILIDAD

Moveremos a nuestro personaje con el joystick y nuestra misión es eliminar al jefe del nivel. Nuestro personaje puede disparar, pero sus ataques solo afectaran a los enemigos comunes, para eliminar al jefe tendremos que ir encendiendo velas para que se cargue la espada que está clavada en el suelo, en algún lugar del nivel. Al hacerlo, esta parpadeara y si nos ponemos encima de ella, nuestro muñeco obtendrá el súper disparo durante un tiempo limitado, que tendremos que aprovechar para perseguir y eliminar a Drácula, el monstruo de Frankenstein o el Hombre Camaleón.

Encendiendo velas en el castillo de Drácula

En total tenemos tres fases, siendo las dos primeras bastante similares (se basan en escaleras y atajos) pero la tercera (el cementerio) es bastante diferente ya que prescinde de las escaleras y nos ofrece la posibilidad de cambiar el color del escenario para poder ver al Hombre Camaleón.

Los controles no son malos, incluso se nos permite disparar cuando estamos en mitad de una escalera, lamentablemente, conforme va subiendo la dificultad nos da la sensación de que los monstruos son excesivamente rápidos y lo que podría ser un reto intenso, se convierte en frustración.

DURACIÓN

Solo hay 3 niveles que se repiten constantemente con una dificultad más alta. De manera que (como pasa con todos los juegos de arcade) la duración dependerá de las ganas que tengamos de superar nuestros récords y de si el juego nos resulta divertido cuando la dificultad aumente.

Existe un modo para dos jugadores (por turnos) que también puede ser interesante si nos picamos a superar la puntuación del otro.



En el cementerio del Hombre Camaleón

CONCLUSIÓN

Pese a su atractiva temática y su genial apartado gráfico, *Monster Bash* no posee una jugabilidad tan adictiva como otros juegos clásicos (*Pac-man*, *Galaga*, *Space Invaders* o *Donkey Kong*) lo cual lo ha ido empujando hacia el olvido poco a poco.

Actualmente ya no hay que elegir a que juego echarle la moneda, podemos disfrutar de prácticamente todos, de manera que si sois fans de los juegos clásicos de arcade os animo a que le deis una oportunidad a *Monster Bash*, quizás os sorprenda.

Skullo





FRANKENSTEIN'S MONSTER

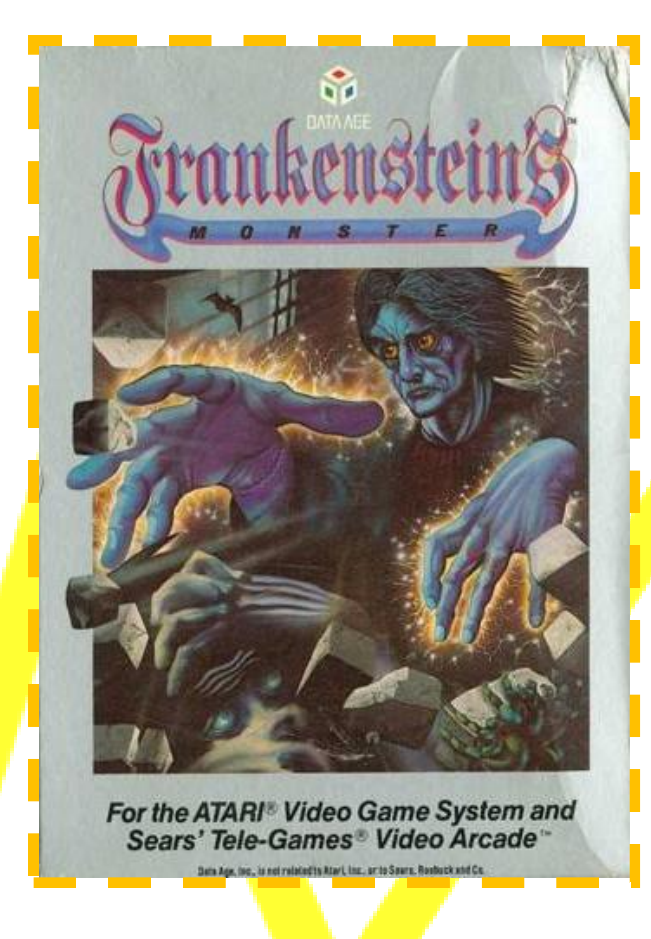
Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1 o 2

Género: Plataformas

Desarrollado por: Data Age

Año: 1983



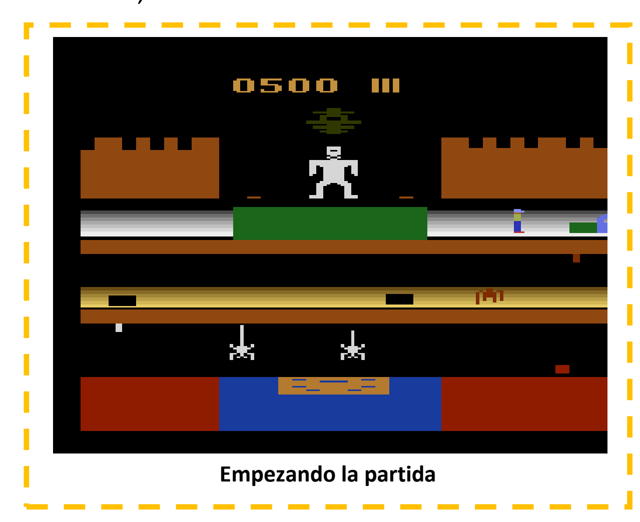
Hay muchísimos juegos que han usado al monstruo de Frankenstein como principal reclamo (tal y como vimos en la revista **Bonus número 29 Especial Frankenstein**).

Frankenstein's Monster de Atari 2600 fue uno de los primeros en lograr cierta fama. La historia de este juego nos cuenta como el monstruo de Frankenstein está recobrando poco a poco la vida y nuestra misión será tratar de evitar que inicie una ola de caos y muerte encerrandolo en un muro de ladrillos… si, suena absurdo, pero afortunadamente eso importa poco si el juego es divertido.

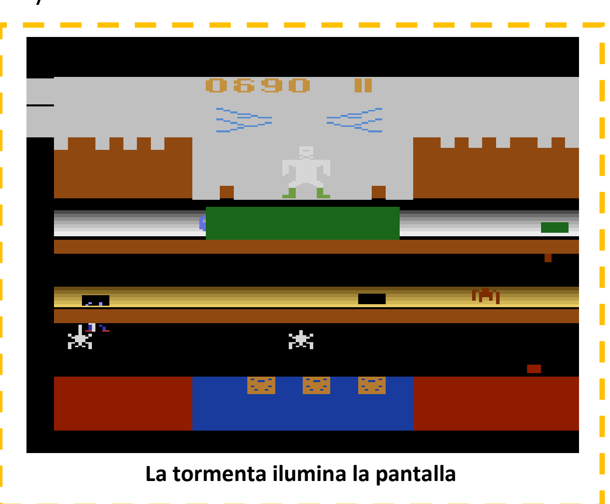
GRÁFICOS

Gráficamente está bastante bien para ser de Atari. Aunque es cierto que el monstruo de Frankenstein tiene una silueta reconocible, carece de detalles que lo caractericen. Nuestro personaje está bastante bien hecho, y los enemigos, pueden no ser sorprendentes pero mayormente se entiende lo que son (arañas y fantasmas). El escenario hace uso de una variedad de colores bastante grande y algunas plataformas incluso están coloreadas de manera que parezca que hay profundidad.

El apartado gráfico en general puede recordar (más o menos) a *Pitfall,* pero con un cambio de temática notable y con el inconveniente de que toda la partida sucede en una sola pantalla. Si nos matan las vidas o tardamos en completar nuestra misión, veremos al monstruo de Frankenstein liberarse y acabar con nuestra miserable vida.

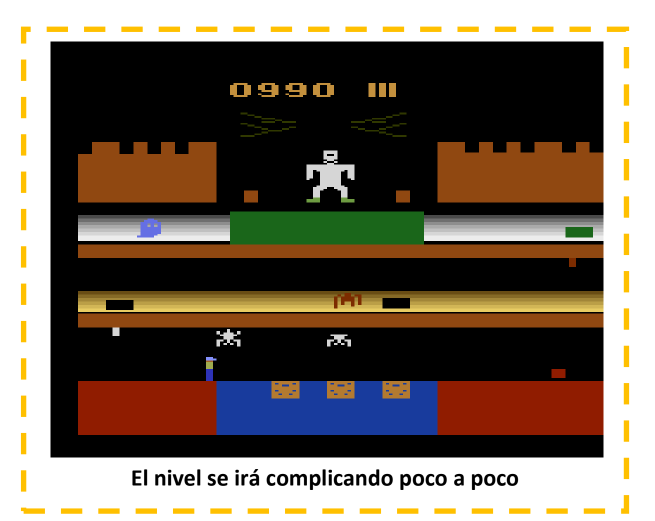


Empezando la partida



La tormenta ilumina la pantalla

SONIDO



El nivel se irá complicando poco a poco

La variedad de sonidos es bastante grande, pero hay dos de ellos que escucharemos constantemente durante la partida, el primero son los pasos de nuestro personaje y el segundo los truenos que van cayendo mientras el monstruo despierta.

Puede sonar absurdo para algunos, pero lo cierto es que creo que el apartado sonoro de este juego añade mucha tensión a la partida, pese a lo limitado que es. Hay algo en esos truenos y ruidos, que resulta tan gratificante como intimidante.

JUGABILIDAD

Toda la partida se desarrolla en una única pantalla fija, formada por varios niveles a los cuales nuestro personaje puede acceder subiendo y bajando por cuerdas. Nuestra misión es mover a nuestro personaje hacia donde esté un cuadradito marrón, una vez lo tengamos tendremos que volver hacia donde está el monstruo de Frankenstein. Entonces pasaremos a la segunda parte del nivel, donde tendremos que subir hacia el monstruo para dejar el ladrillo, pero eso no será tan fácil porque caerán unas rallas blancas (¿electricidad? ¿murciélagos? No sé lo que son) que nos irán empujando hacia atrás si nos tocan.

Intentando colocar el ladrillo

Una vez depositado el ladrillo, volvemos a la pantalla inicial (que irá sufriendo cambios según vayamos avanzando) para volver a repetir la acción una y otra vez, para tratar de encerrar al monstruo antes de que se despierte (o mejor dicho, antes de que se vuelva totalmente de color verde).

El control es bastante bueno, aunque subir y bajar por las cuerdas es algo tedioso y el desarrollo del juego es bastante repetitivo.

DURACIÓN

La dificultad es bastante alta y lo más posible es que tardemos muchas partidas hasta que el monstruo despierte mientras nosotros aun tenemos vidas (lo habitual es que nos maten rápidamente y el monstruo despierte para darnos su particular Game Over de parpadeos y truenos).

El juego se va complicando conforme jugamos y como es habitual en los juegos de Atari, su duración dependerá de si queremos superar nuestra máxima puntuación o no.

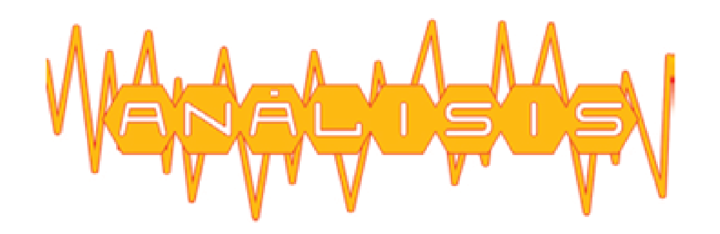


¡El monstruo ha despertado y viene a por nosotros!

CONCLUSIÓN

Frankenstein's Monster está lejos de algunas obras maestras de Atari (como el citado *Pitfall* o el similar *Frostbite*) pero tampoco es un mal juego, sabe mantenernos en tensión con sus parpadeos y truenos y puede llegar a ser un auténtico reto. Además, cuando perdemos y se libera el monstruo es glorioso.

Skullo





DEVIL WORLD

Plataforma: NES

Jugadores: 1 o 2

Género: Arcade, Habilidad

Desarrollado por: Nintendo

Año: 1984 (Japón) 1987 (Europa)



Si alguna vez os habeis preguntado como sería *Pac-man* si el scroll se moviese para tratar de matar al jugador y su temática incluyese demonios, crucifijos y biblias, la respuesta la tenéis en *Devil World*, un juego desarrollado por Nintendo que se lanzó para su consola de 8 bits en 1984 en Japón y tres años más tarde en Europa.

En la actualidad *Devil World* es un juego bastante olvidado por los jugadores (quizás porque nunca se lanzó en Estados Unidos) y aunque no tuvo una continuación en plataformas posteriores de la compañía, en Nintendo deben tenerle cierta estima, porque suelen incluir a personajes de este juego como ayudantes o trofeos en los diferentes juegos de la saga *Super Smash Bros*, además de haber incluido al demonio antagonista en *Captain Rainbow* de Wii.

GRÁFICOS

A primera vista recordará a *Pac-man*, ya que la pantalla es un laberinto repleto de pasillos y puntos. Sin embargo es innegable que se han añadido más elementos visuales, como el cambio de color entre niveles, los limites laterales del nivel, los dos demonios de un ojo que lo controlan y el demonio grande que está en la parte superior de la pantalla dándoles instrucciones de hacia dónde moverse (aunque parece que esté bailando).

Nuestro personaje es un dragoncito verde (naranja en el caso del jugador 2) pequeño, pero gracioso. Los otros elementos que completan la partida, como los puntos, los crucifijos o las biblias son perfectamente reconocibles. La breve introducción del juego reutiliza los sprites que veremos durante la partida, así que no sorprende, pero se agradece su inclusión.

En general diría que para su época, es un juego bastante vistoso, incluye varios tipos de enemigos, movimiento del scroll, y algunos detalles divertidos (como el demonio grande bailando).



Dentro del huevo somos invulnerables

SONIDO

El tema principal, la música de los niveles de bonus y la corta melodía que aparece cuando empezamos cada nivel, son aceptables, aunque tampoco es que sean nada por encima de la media. Durante la partida solo escucharemos los sonidos de los personajes y una musiquilla en segundo plano que apenas se nota, pero que de vez en cuando se alternará con una musiquilla rápida (cuando aparecen los helados de bonificación).



Introducción del juego

Los sonidos son bastante aceptables para su época, no dejaremos de escuchar los pasos de nuestro personaje, pero tampoco llega a molestar. Los más observadores se darán cuenta que el sonido que hace nuestro personaje al salir del huevo, que es el mismo que hace Yoshi en *Super Mario World*. En conjunto, el apartado sonoro no es nada que sobresalga de los juegos de su época, simplemente anima ligeramente la partida.

JUGABILIDAD

Nuestra misión en el juego es comernos todos los puntos que hay en la pantalla, tal y como sucede en *Pac-Man*. Moveremos a nuestro personaje con la cruceta, pero enseguida veremos que no podemos comernos ninguno de los puntos, ya que estos solo desaparecerán si hemos agarrado uno de los muchos crucifijos que hay repartidos por el nivel. Cuando llevemos unos segundos jugando, veremos que el demonio que hay en la parte superior de la pantalla da señales a sus esbirros para que muevan sus rodillos, lo cual fuerza el movimiento de la pantalla (y nos puede matar una vida al aplastarnos contra alguna pared).

Por si esto no fuera suficiente, otros esbirros del demonio nos perseguirán para matarnos y nuestra única opción es huir de ellos o dispararles bolas de fuego (algo que solo podremos hacer si tenemos un crucifijo o una biblia). Cuando hayamos completado el nivel, llegaremos a un segundo nivel donde tendremos que arrastrar biblias hacia el centro de la pantalla para completar el bloque que tiene una calavera, tras esto el demonio de la parte superior huirá e iremos a una fase de bonus, para luego volver a repetir el proceso con una dificultad mayor.

Su jugabilidad es sencilla y los controles no fallan, pero el hecho de tener que estar atento a los cambios de movimiento de la pantalla para evitar morir aplastados o quedar atrapados por los enemigos hace que debamos estar muy atentos a lo que hacemos en todo momento.



Primera fase: Comer todos los puntos



Segunda fase: Llevar las biblias al centro

DURACIÓN

Es uno de esos juegos donde los niveles se van repitiendo pero aumentando la dificultad, de manera que nuestra motivación para jugar tan solo es llegar más lejos o superar nuestra puntuación máxima, si eso no nos motiva, no duraremos demasiado en este juego.

El modo a dos jugadores es bastante bueno, ya que al participar ambos simultáneamente permite crear estrategias para eliminar a los enemigos o recolectar los puntos.



Fase de bonificación



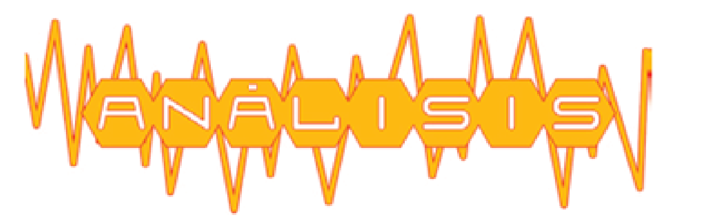
Modo a dos jugadores

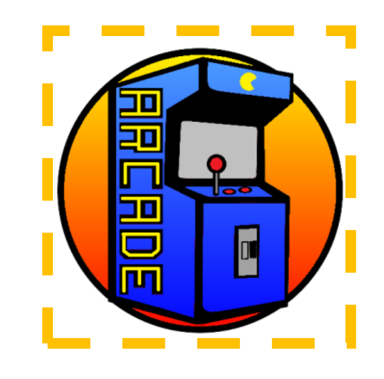
CONCLUSIÓN

Pese a que en origen no deja de ser un clon de *Pac-man*, hay que admitir que *Devil World* complica la fórmula del comecocos y le da algo más de profundidad, además el modo a dos jugadores simultáneos es muy divertido, así que cualquiera que sea fan de esta clase de juegos, debería echarle un vistazo.

Skullo







SPLATTERHOUSE

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat'em up, Acción

Desarrollado por: Namco

Año: 1988



La novia de Rick ha sido raptada por unos horribles monstruos y solo él (con la ayuda de una máscara mágica) podrá salvarla de lo que parece ser un horroroso y sangriento destino.

Splatterhouse fue desarrollado por Namco para Arcade en 1988 y es bastante popular por varios motivos, como que su protagonista tiene un aspecto muy similar al de Jason Voorhees (el asesino de *Viernes 13*) o su enorme contenido sangriento y gore.

GRÁFICOS

Sin ninguna duda estamos ante el mejor apartado del juego. Sus gráficos no solo son muy buenos para 1988, si no que el nivel de detalle que tienen es muy grande. Sus sprites son bastante grandes y aunque las animaciones no sean notables en líneas generales, algunas de ellas tienen un acabado muy bueno (como la sangre de los monstruos derramándose por la pared).



Empieza la carnicería

Los primeros escenarios no son muy llamativos (de hecho, lucen relativamente similar) pero poco a poco el juego va mejorando y añadiendo elementos que los vuelven mucho más interesantes, además es habitual que estos tengan elementos decorativos muy grotescos (cadáveres, manos amputadas, personas encerradas) y algunos de ellos tienen animaciones que los hacen más inquietantes. La mayoría de batallas contra los jefes también merecen una mención, ya que aunque algunos jefes son muy llamativos (el de las sierras es el más mítico) y el resto suelen ser muy originales (el poltergeist del segundo nivel).

Entre nivel y nivel veremos una ilustración de nuestro personaje y una puerta que se romperá para mostrarnos un pequeño avance del (generalmente grotesco y sangriento) siguiente nivel.



Pantalla de título



***Splatterhouse* no es apto para estómagos sensibles**

SONIDO

La música es siniestra y puede resultar hasta incómoda o irritante, lo cual hace que encaje perfectamente con la temática del juego.

Los sonidos sin embargo, son mucho más olvidables, algunos están bien (como las escasas voces) pero otros parece que no encajan con la acción que vemos en pantalla (como el sonido que se escucha cuando damos patadas o puñetazos).

JUGABILIDAD

Moveremos a nuestro personaje con el joystick y usaremos un botón para pegar y otro para saltar. Rick también puede hacer una patada deslizante, para ello tendremos que saltar y justo antes de tocar el suelo presionar abajo-adelante y el botón de ataque (cuesta un poco pillarle el truco). También podremos presionar abajo para agarrar armas (hachas, escopetas, llaves inglesas, piedras, cuchillas de carnicero…). Si tenemos un arma y presionamos abajo para agarrar otra podremos soltar la anterior, usando esta estrategia podemos ir moviendo armas para poder usar una cuando hayamos perdido la otra.

El control es bastante sólido y responde bien (salvo la patada deslizante), se agradece el hecho de poder pegar en salto y agachado y también el poder pegar y girar al personaje rápidamente para golpear hacia el lado contrario.



La patada deslizante no sale siempre a la primera



A punto de estampar al monstruo de agua contra la pared

DURACIÓN

Hay 7 niveles, cada uno dividido en varias fases cortas, de manera que podemos completarlo en una media hora. Sin embargo, eso no significa que este juego sea fácil, de hecho diría que tiene picos de dificultad bastante altos y cuando perdemos una vida no continuamos desde el mismo sitio, si no que tendremos que volver a jugar un trozo del nivel. Además, si tardamos mucho en avanzar, aparecerá una niebla lila que irá avanzando hacia nosotros y en caso de alcanzarnos nos dañará.

El verdadero truco para sobrevivir en este juego e saber usar las armas de fuego con los enemigos más difíciles y aprenderse los patrones de los enemigos y jefes, para poder derrotarlos arriesgándonos lo menos posible.

Una vez completado el juego, su rejugabilidad dependerá solo de si habéis disfrutado con él, ya que no hay modos alternativos ni nada por el estilo, incluso el modo a dos jugadores es bastante anecdótico, pues no es simultáneo y es casi como jugar solo.



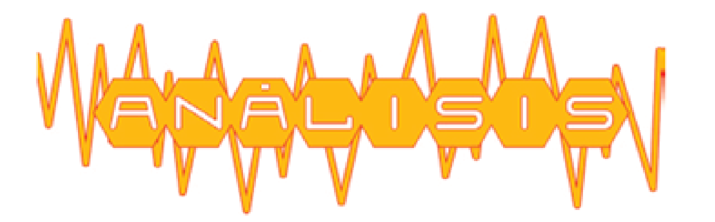
Los enemigos no nos lo pondrán fácil

Pateando a un monstruo deforme

CONCLUSIÓN

No voy a decir que este juego tenga una jugabilidad asombrosa, pues no es así, sin embargo, si os atrae su temática y su vistoso apartado gráfico, disfrutaréis mucho de este sangriento y macabro juego (sobretodo estampando enemigos contra la pared).

Skullo





BASKETBALL NIGHTMARE

Plataforma: Master System

Jugadores: 1 o 2

Género: Deportes (Baloncesto)

Desarrollado por: Sega

Año: 1989 (Europa y Brasil)



Basketball Nightmare es uno de los muchos juegos de Master System que se lanzó en la zona PAL, pero no lo hizo en Estados Unidos (aunque según algunas fuentes, puede que llegase a Canadá). Este juego tiene la particularidad de mezclar el baloncesto con monstruos extraños como hombres lobo, Kappas, Vampiros o Tengus.

Teóricamente lo que sucede en el juego es un sueño del protagonista, ya que su equipo ha de participar en un torneo contra otras selecciones y él sueña que juega contra monstruos. En cualquier caso, la historia es lo que menos importa, veamos que tal está el juego.

GRÁFICOS

El mejor apartado del juego. Los equipos de humanos son todos idénticos (solo varía los colores dependiendo del país que hayamos seleccionado) pero los de monstruos son muy diferentes entre sí. Además, cada equipo de monstruos tiene su propia pista de baloncesto personalizada. Lo único que puede empañar el partido (gráficamente hablando) son los numerosos y constantes parpadeos, pero esto era bastante habitual en las consolas de 8 bits.

Aunque lo mejor que ofrece este juego gráficamente son las animaciones a pantalla completa que aparecen cuando un jugador va a hacer un mate (independientemente de que lo haga o falle). De nuevo, los humanos se ven bien, pero los monstruos lucen muy bien, además los mates que hacen son más espectaculares. Así que, gráficamente, este juego ofrece calidad y variedad.



Humanos contra Hombres Lobo



Un Hombre Lobo intentando hacer un mate

SONIDO

La música que suena durante los partidos es bastante intensa e interesante, pero acabaremos hartos de ella porque siempre suena la misma.



Jugando contra los Kappas en el pantano

Al final del juego suena un tema conocido por todos, aunque quizás no os suene por su nombre original (Auld Lang Syne) normalmente es conocida en español como "la hora del adiós".

Los sonidos son bastante olvidables, no sobresalen y son escasos (de hecho, ni siquiera suena un sonido cuando robamos la pelota y estaría bien, porque a veces hay tanto barullo de personajes que no sabes si te la han quitado o no).



Los Tengu nos esperarán en el templo

JUGABILIDAD

Aunque el juego tiene algunas reglas de baloncesto (por ejemplo, si chocamos contra otro jugador a propósito, será falta) en general es bastante sencillo.

Tenemos un botón para pasar la pelota y otro para saltar y tirar. Si estamos defendiendo, podremos cambiar de jugadores con un botón. Para tratar de robar la pelota solo podemos tratar de estorbar al rival (poniéndonos en su camino y rodeándolo, pero tratando de no chocar con él) con la esperanza de que pierda la pelota a favor nuestro. Robar la pelota es algo torpe (y hasta aleatorio), cambiar de personaje en defensa no es especialmente rápido (nunca sabes exactamente a quien va a cambiar), pero afortunadamente el movimiento del personaje, así como los saltos, los tiros y los pases son bastante ágiles.

Para tratar de hacer un mate, solo tenemos que ir directos a la canasta, saltar y tirar (automáticamente saldrá la animación del mate). Si somos un poco avispados veremos que en determinadas partes del campo, los triples entran prácticamente siempre, lo cual puede darnos mucha ventaja, ya que la consola normalmente solo corre hacia la canasta y hace mates (aunque poco a poco va espabilando).

En general, los controles van bien, pero podrían haber sido mucho mejores (sobretodo el robo de balón).



Desaparecen personajes a causa de los parpadeos


Vampiro a punto de hacer un mate



Los vampiros rodeando a nuestro jugador



El equipo de "Las viejas" nos acaba de empatar

DURACIÓN

Tenemos tres modos de juego: CPU VS CPU, modo para un jugador y Versus para dos jugadores.

En el modo de un jugador controlaremos al equipo humano y tendremos que enfrentarnos a seis equipos de monstruos (que con un poco de práctica caerán rápidamente). En los otros dos modos, solo aparecerán los equipos de humanos.

El juego es bastante corto y no posee niveles de dificultad (solo podemos elegir la duración del partido). El hecho de que todos los equipos humanos sean iguales y que no podamos elegir a los monstruos hace que el juego se vuelva repetitivo y pueda llegar a cansarnos más rápido de lo esperado.

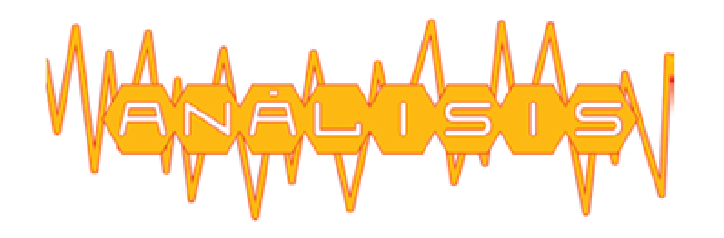


En el modo Versus solo podemos controlar a humanos

CONCLUSIÓN

Basketball Nightmare es un juego de baloncesto muy sencillo, de primeras es divertido, pero su simpleza y carencias jugables hacen que pueda llegar a aburrir con cierta rapidez (incluso a dos jugadores). Es una pena que no añadiesen diferencias en los equipos de humanos o que no se puedan elegir a los monstruos, pues lo haría más entretenido.

Skullo





FRIDAY THE 13TH

Plataforma: NES

Jugadores: 1

Género: Aventura, Accióncade

Desarrollado por: Atlus

Año: 1989 (América)

Friday the 13th (conocido en español como Viernes 13) es una de las franquicias más famosas dentro del subgénero del cine de terror conocido como "slashers". Dicha saga ha sido (como muchas de su género y época) realmente irregular en cuanto a calidad general, pero es innegable que el aspecto de Jason Voorhees, enorme, callado, armado con cualquier cosa (machete, hacha…) y con el rostro cubierto por una máscara de hockey se ha vuelto tan inolvidable como otros grandes del terror.

Cuando era pequeño, Jason fue ahogado por otros niños en Cristal Lake y es precisamente ahí donde suele reaparecer este personaje para matar a los desprevenidos que se atrevan a estar por la zona. Cuando Atlus desarrolló el juego para NES, intentó representar esa idea y hasta cierto punto lo logró bastante bien, ya que nosotros controlaremos a los trabajadores del campamento Cristal Lake y tendremos que apañarnoslas para sobrevivir a los ataques de Jason y al mismo tiempo tratar de defender al grupo de niños indefensos que hay en él.

GRÁFICOS

Los gráficos de este juego están en el término medio entre algo bueno y algo malo, así que supongo que podemos decir que como mucho, son mediocres. La ilustración inicial con la máscara de Jason es bastante buena, pero el apartado gráfico general es muy sencillo, los colores son planos y bastante mejorables (Jason vestido de lila con la máscara azul, cuando perfectamente le podían haber puesto la ropa gris y la máscara blanca…).

Peleando contra Jason en una de las cabañas

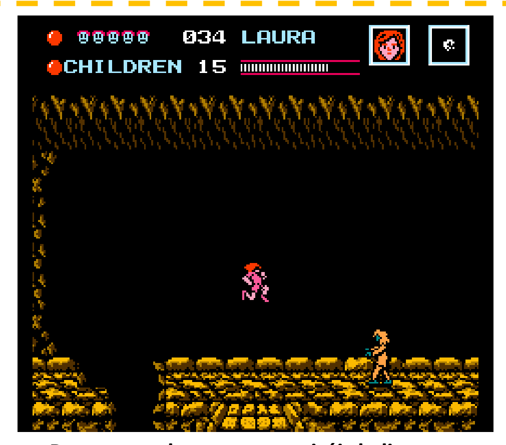
La variedad de escenarios no es muy grande (campamento, bosque, lago y cueva) pero supongo que poco más se podía hacer con la temática de Cristal Lake. Los interiores de las casas son todos iguales, lo cual hace que sea más fácil confundirse. El color de los escenarios cambia según el momento del día que estemos jugando.

Los enemigos no son gran cosa (zombis, lobos, murciélagos, cuervos) pero hay que admitir que las apariciones de Jason dentro de las casas (el sprite es grande e intimidante, además puede aparecer con diferentes armas) y la cabeza amputada de Pamela Voorhees no están nada mal.

SONIDO

Curiosamente, creo que estamos ante el mejor apartado del juego. La música de *Friday the 13th* es siniestra, nos mantiene en tensión y cambia cuando nos enfrentamos a un jefe, me parece casi perfecta para un juego de estas características.

Los sonidos son bastante más básicos, pero aun así hay que destacar lo irritante que puede llegar a ser la "alarma de ataque" y el aullido que hacen los lobos del bosque. El apartado sonoro de este juego, sin ser nada increíble hace que la experiencia de juego sea más intensa.



Para ver en la cueva necesitáis la linterna

JUGABILIDAD

Llegamos al apartado más ambicioso y discutible de este juego, pues tiene un desarrollo bastante extraño y algunas cosas son difíciles de explicar.

El juego en sí se desarrolla en 3 días (cada uno con diferentes etapas de día y noche) y nuestra misión es matar a Jason las 3 veces. Cada vez que lo enfrentemos, al hacerle suficiente daño desaparecerá, de manera que no podremos matarlo hasta lograr armas mejores (como la antorcha o la horca).

Al iniciar el juego sale un mensaje que nos dice que usemos la antorcha para encender las chimeneas, pero es un error, lo que hay que usar es el mechero y en cuanto hayamos iluminado suficientes chimeneas encontraremos la antorcha y la linterna (que nos permitirá ver caminos ocultos en la cueva). También podremos encontrar notas escritas en las cabañas conforme vayamos avanzando, algunas tienen pistas interesantes, otras no.

Así pues, iniciamos el juego eliminando zombis a pedradas y consiguiendo mejores armas (el cuchillo, el machete), pociones (para curar a los personajes) y llaves (para abrir las cabañas secretas de la cueva y el bosque) y el mechero (que como dije, nos permite encender las chimeneas). Estos objetos aparecen aleatoriamente, pero lo hacen con más frecuencia si matamos enemigos y saltamos como tontos, las pociones aparecen con mucha más frecuencia en el bosque (donde también es más posible encontrarnos cara a cara con Jason).



En el bosque es más común encontrar a Jason



George huyendo de un zombi

Si presionamos START veremos el mapa, con casas grandes (tienen chimeneas) casas pequeñas (podemos cambiar de personaje en ellas) y las 3 casetas del lago, donde hay niños. Mientras jugamos sonará una alarma, si presionamos START, una de las casas del mapa debe estar parpadeando, puede ser una de las casas donde hay uno de nuestros personajes o las 3 casas de los niños pequeños.

En ese momento podemos ir hacia la casa para enfrentarnos a Jason y espantarlo, o introducirnos en una casa pequeña y allí presionar START para elegir a otro personaje que esté más cerca de la casa atacada por Jason o ignorar la alarma y aceptar que alguien va a morir. Si Jason mata a uno de nuestros personajes, lo perdemos junto con todos sus ítems, si va hacia las casas de los niños, matará a 5 de ellos y se marchará, como hay 15 niños, le costará tres ataques acabar con todos, pero si eso sucede, iremos a la pantalla de Game Over. Mientras más tardemos en ayudar a alguien, más daño sufrirá (los trabajadores del campamento irán perdiendo vidas y el número de niños irá bajando poco a poco).



Mapa del juego

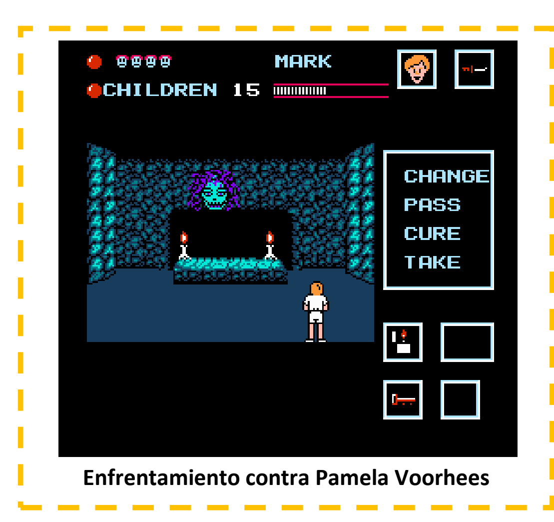
Al intentar llegar a la casa donde está Jason descubriremos que el movimiento de nuestro personaje y su ubicación en el mapa es bastante extraño. El juego está representado en 2 dimensiones, pero el mapa tiene varias formas circulares, de manera que si andamos por una dirección durante mucho tiempo, nuestro personaje estará andando en círculos, de manera que puede que pese a andar a la derecha, en el mapa se mueva hacia la izquierda.

Es algo difícil de explicar, pero creo que la mejor manera de entenderlo es esta: Mirad el mapa, si vuestro personaje está en la parte inferior de la circunferencia, su movimiento en el juego será el mismo que en el mapa (ósea si vais a la izquierda, en el mapa se moverá a la izquierda). En el momento en el cual estéis en la parte superior de la circunferencia, su movimiento será opuesto (si vais a la izquierda en el juego, será la derecha en el mapa). Recomiendo ir pausando cada vez que vayáis a cambiar de dirección para confirmar vuestro camino hasta que os hayáis acostumbrado. En momentos concretos veremos caminos hacia arriba o abajo que nos permitirán pasar de una parte del mapa a otra (ojo, la cueva y el bosque no tienen mapa, ahí dependéis de vosotros mismos).

Una vez llegamos la cabaña, entraremos dentro y veremos que la vista cambia totalmente, para navegar por dentro de la casa sin confundirnos lo mejor es que usemos derecha e izquierda para mirar alrededor, adelante para avanzar y atrás para darnos la vuelta. En una de las habitaciones aparecerá Jason y nos enfrentaremos a él en una especie de versión extraña y poco precisa de *Punch-Out*. Para evitar los ataques de Jason nos podemos mover a la derecha o izquierda, pero lo más efectivo es presionar la diagonal izquierda-abajo o derecha-abajo y atacarle cuando se aleje, si lo hacemos bien, Jason huirá. Si entramos en una cabaña donde hay otro de nuestros personajes, podremos intercambiar armas entre ellos o usar las pociones para curarles. Las pociones también se activan automáticamente si nos quedamos sin vida.



Explorando una cabaña



Enfrentamiento contra Pamela Voorhees

Este es el proceso general del juego, pero claro, hay más cosas, como la posibilidad de encontrar una cabaña oculta en la cueva o en el bosque, nos enfrentaremos a la cabeza amputada de Pamela Voorhees y encontraremos nuevas armas o un suéter de landa (que nos protegerá hasta cierto punto de Jason, ya que parece que no está convencido de atacar a alguien que lleva el suéter de su madre).

Como veis, el desarrollo del juego es un tanto raro y muy poco intuitivo, además algunas de las decisiones tomadas por los desarrolladores lo hacen más complejo y frustrante de lo que debiera ser, pero una vez sabes lo que tienes que hacer, mejora bastante.

Nuestros personajes no se controlan mal mientras nos movemos por exteriores, pero cuando nos enfrentamos a Jason dentro de las casas, puede llevarnos un tiempo aprender a derrotarle, pues el personaje tiene cierto retraso a la hora de agacharse y atacar.

DURACIÓN

Si sabemos exactamente lo que hacer y lo hacemos bien, podemos completar este juego en menos de 45 minutos, sin embargo, para llegar a tener todo ese conocimiento y habilidad, son necesarias muchas horas explorando Cristal Lake y buscando estrategias para que tanto nuestros personajes como los niños sobrevivan a los ataques aleatorios de Jason. Además, conviene aclarar que cada personaje tiene sus propios valores de velocidad, salto y fuerza para remar, de manera que hay que intentar que no maten a los mejores.

Lo que realmente dificulta el juego no es solo la enorme cantidad de vida que Jason quita a tus personajes cuando les golpea, si no el hecho de que tenemos que hacer algunas misiones concretas para poder obtener mejores armas y estas se ven interrumpidas constantemente por las alarmas de ataque de Jason, lo cual nos obliga a tomar la decisión de completar lo que estamos haciendo y dejar que mate a un personaje o tratar de salvarlo y luego continuar. Esta situación se repetirá constantemente, logrando que nos estresemos y cometamos errores tontos, que nos precipitarán a la mítica pantalla de Game Over de este juego (Tú y tus amigos estáis muertos, GAME OVER).

Así pues, no es un juego largo, pero es bastante difícil moverse por él y avanzar, iremos mejorando muy poco a poco hasta lograr matar a Jason, que no dejará de acecharnos (a veces incluso os lo encontrareis delante de vosotros sin previo aviso), lo cual transmite bastante bien la tensión y el nerviosismo de las películas, con la excepción de que esta vez la supervivencia depende de nosotros.



La antorcha nos ayudará a matar a Jason



Remando para llegar a las casas de los niños

CONCLUSIÓN

Este juego ha sido considerado en más de una ocasión uno de los peores de NES, algo bastante discutible en mi opinión, pero al mismo tiempo es innegable que tiene algunos problemas importantes (el movimiento errante de los personajes por el mapa, la navegación en las casas, la aparición aleatoria de items, Jason atacando cada 10 segundos…) que pueden llegar a hacer que el jugador medio lo deseche en menos de media hora y no lo quiera volver a jugar.

Así que solo los amantes del cine de terror (que disfrutarán de su tensión y temática) y todos aquellos que se sientan atraidos por descubrir la manera de acabar con Jason o buscar todos los secretos de Cristal Lake, puede que terminen disfrutandolo cada vez más, ya que es bastante único en desarrollo y temática.

Skullo





MAGICIAN LORD

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Acción

Desarrollado por: Alpha Denshi

Año: 1991 (Neo Geo) 1994-96 (Neo Geo CD)

En *Magician Lord* controlamos a un joven hechicero, que desdiende de un linaje de grandes magos, su misión es detener al malvado Gal Agiese, quien sirve a un malvado demonio Az Atorse que pretende dominar el mundo.

Tras esa historia nos encontramos a un juego de acción y plataformas donde nuestro personaje irá recorriendo un mundo de fantasía, enfrentandose a hordas de monstruos y obteniendo curiosas transformaciones.



Magician Lord apareció en Arcade en 1990 y fue de los primeros juegos de Neo Geo, de manera que tuvo un escaso momento de popularidad antes de quedar tapado por los juegos más populares de esta consola. Años más tarde se relanzó para Neo Geo CD

GRÁFICOS

Los escenarios son bastante variados entre sí, algunos son bastante típicos en un juego de esta temática (como los castillos) pero otros son originales y hasta grotescos (como el nivel donde todo parece estar hecho de carne y huesos con forma de pincho). Los enemigos comunes pasan de aceptables y amenazantes (la mayoría de los que tienen un tamaño similar a nuestro personaje) a mediocres o lamentables (los que pasan volando disparando o los que son minúsculos y estáticos de color anaranjado).

Tras derrotar a un enemigo común venido a más, nos transportaremos a la pelea contra el jefe final del nivel, que suele ser enorme y con un diseño más extraño o amenazante que el resto. Hay bastante variedad de jefes finales, algunos no son muy interesantes (la bola verde protegida por bolas) pero otros son únicos (el que parece un gusano que dispara por el ojo y contra el cual nos enfrentamos estando dentro de lo que parece una mandíbula gigante masticando).

Las ilustraciones que van apareciendo también son muy interesantes y redondean un apartado gráfico muy bueno para un juego de 1990.



Buenos gráficos, pero algunos enemigos son pequeños y sosos

SONIDO

La música es energética, rápida y potente, de hecho diría que encajaría más en un juego de naves de esos frenéticos con miles de enemigos, que en un juego como este, donde la temática gira en torno a la magia y los monstruos.

Sin embargo no estoy diciendo que la música sea mala, porque es muy buena (e imagino que la versión CD será todavía mejor) te hace que te mantengas alerta y aumenta tus ganas de matar enemigos. Los sonidos son correctos, solo destacaría las voces del villano que nos va amenazando nivel tras nivel.



De charla con nuestro rival

JUGABILIDAD

El control es muy sencillo, ya que solo usamos dos botones, uno para saltar y otro para disparar. Durante la partida podemos encontrar cofres y tesoros que aumentarán nuestra puntuación, nos potenciarán el disparo o nos transformarán en otro personaje que contará con sus propias habilidades y ataques (aunque también podremos potenciar su disparo).

Estos otros personajes son la clave del juego, ya que aporta cierta variedad a la partida. Entre ellos contamos con un ninja (más ágil que el resto) un dragón (su disparo es corto, pero potente), Waterman y Poseidón (ambos con ataques de agua) un samurái (atacará con su espada) o un tal Raijin, que usará ataques eléctricos.



El mago y sus trasformaciones (Dragón, Poseidón, Shinobi, Waterman, Raijin y Samurai)

Lamentablemente, no podemos elegir el personaje que queramos, tendremos que conformarnos con lo que encontremos en los cofres (algunos de ellos están escondidos en pasadizos secretos o en habitaciones). Si los enemigos nos alcanzan, perderemos las mejoras que poseamos (disparos más fuertes, transformaciones) lo cual hace que debamos ser muy precavidos si queremos conservar nuestra ventaja.

El control no es malo y es fácil habituarse a él debido a su simplicidad, pero eso no significa que el juego sea un camino de rosas.



Combatiendo a un jefe en ¿el interior de una boca?



El ninja es más ágil que nuestro hechicero

DURACIÓN

Hay 8 niveles, cada uno custodiado por su jefe final y un montón de enemigos comunes. Completar el juego nos podría llevar una hora más o menos, pero lo cierto es que para ver el final de este juego, tendremos que echarle un montón de horas y morir mil veces, ya que su dificultad es muy alta.

El hecho de que nuestro personaje pierda sus mejoras (y transformaciones) cuando es golpeado, hace que la cosa se ponga peliaguda si cometemos un error o dos, ya que al irnos debilitando necesitaremos atacar más veces a los enemigos lo cual nos pondrá en una situación más arriesgada y seguramente nos haga recibir otro golpe (que o nos llevará a la muerte o nos debilitará aun más). Esa "debilitación" unida a que muchos de los enemigos lanzan minúsculas bolas naranja que parecen venir de todos los lados y tendremos que esquivar de mil maneras, hacen que este juego pueda volverse frustrante, y tampoco os podéis tomar el juego con mucha calma, porque si tardamos demasiado aparecerá un enemigo invencible para matarnos.

Afortunadamente podemos continuar para ir progresando, pero la impotencia de morir repetidas veces en una misma zona, seguirá ahí. Lo más posible es que cuando acabemos el juego estemos saturados de él, pero gracias a su mecánica simple de acción y plataformas, así como la posibilidad de cambiar de personaje, puede que nos apetezca volver a jugar a este juego unos meses después.



Lo peligroso no son los enemigos, si no esas bolas naranjas



Si tardamos demasiado, este enemigo aparecerá

CONCLUSIÓN

Si buscáis un juego de plataformas y acción, con una música cañera y enemigos finales extraños, este es vuestro juego, siempre y cuando tengáis mucha maña o una alta tolerancia al fracaso, porque la dificultad es intratable.

Skullo



Moriremos muchas veces



Waterman contra uno de los jefes





DEVILISH

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1

Género: Habilidad, Arcade

Desarrollado por: Opera House

Año: 1991 (Japón y América) 1992 (Europa)



Devilish es una especie de versión demoníaca de *Arkanoid* o *Breakout*, aunque añade algunos elementos bastante interesantes, como el hecho de poseer dos plataformas y que estas se puedan colocar de diversas maneras.

Teóricamente las dos plataformas son un principe y una princesa que estaban enamorados, pero el demonio malvado de turno se puso celoso y los convirtió en plataformas de piedra. Ahora ellos pretenden destruir a los demonios con la ayuda de una bola azul. La historia es bastante extravagante, pero lo cierto es que un juego como este tampoco es que necesite una.

GRÁFICOS

Todos los escenarios están bastante detallados y no me refiero solo a los fondos del nivel en sí, si no a que los elementos con los que interactuamos, como los que atrapan la bola y la lanzan con fuerza (al estilo pinball) también están diseñados para que encajen con la temática del juego. Los pequeños enemigos que pululan por la pantalla y sobretodo los enormes jefes finales redondean un apartado gráfico muy bueno.

SONIDO

En general la música es bastante animada y rápida, aunque hay algunas melodías algo más lentas y siniestras. Los efectos son los típicos de un juego tipo *Arkanoid,* no sorprenden, pero son lo que el juego necesita.



El apartado gráfico está muy trabajado



Pelea contra un jefe

JUGABILIDAD

Nuestra tarea es evitar que la pelota se cuele por la parte inferior de la pantalla, para lograrlo tendremos que mover las dos plataformas que están bajo nuestro control y que son mucho más versátiles de lo que puedan parecer de primeras, ya que no solo podemos cambiar la colocación de las mismas en varias formas diferentes, si no que podemos mover con mucha libertad la plataforma superior, de manera que podemos empujar la bola hacia donde más nos interese.

Cambiado la formación de las plataformas

Esa libertad de movimiento es clave para superar los niveles (que son bastante largos y van avanzando con scroll vertical y horizontal). Con un poco de práctica veremos la manera más útil de romper los bloques, acabar con los enemigos y derrotar a los jefes finales. Todo esto hay que hacerlo rápidamente, ya que tenemos un tiempo límite.

Los elementos típicos del juego (bloques, pequeños enemigos, atajos) funcionan exactamente tal y como esperamos, y los ítems están bastante bien y ofrecen cierta variedad (algunos potencian la bola, otros hacen explotar bloques…). Las peleas contra los jefes no son especialmente complicadas, ya que sus ataques solo suelen afectar a la bola (pero no a nuestras plataformas), aunque tampoco podemos fiarnos del todo.

La única pega que le puedo sacar a la jugabilidad es que a veces la bola y la plataforma superior no colisionan de la manera correcta, de hecho, en ocasiones nos dará la sensación de que la bola traspasa la plataforma, en lugar de rebotar en ella. No es algo que suceda siempre, ni tampoco rompe el juego, pero puede darnos sorpresas.



La cara verde tragará y escupirá la bola

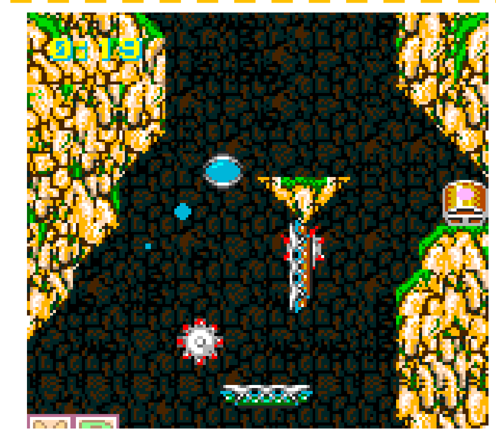


Un ítem ha potenciado la bola

DURACIÓN

Hay dos modos de juego: El principal y el contrarreloj. El modo principal puede ser completado en menos de media hora si somos suficientemente hábiles y rápidos o le hemos echado unas horitas al juego. Tenemos tres niveles de dificultad y podemos elegir el número de vidas. El modo contrarreloj nos permite elegir fase y jugarla, para así tratar de superar nuestros récords.

Puede que no sea un juego muy largo, pero el contrarreloj y su básica jugabilidad pueden servir para echar partidas cortas de vez en cuando.

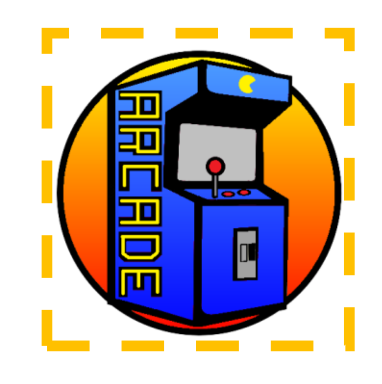

Colocando las plataformas en ángulo recto

CONCLUSIÓN

Devilish es un clon de *Arkanoid* con suficientes elementos nuevos como para llamar la atención. Si os gustan los juegos de este estilo, creo que vale la pena que le echéis un vistazo.

Skullo





NIGHT SLASHERS

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 a 3

Género: Beat'em up

Desarrollado por: Data East

Año: 1993



En un momento en el cual los beat'em up habían llegado a un nuevo nivel gracias a *Final Fight*, aparecieron muchos juegos llamativos que añadieron elementos nuevos a dicha fórmula como pueden ser dinosaurios en *Cadillacs and Dinosaurs*, personajes de películas como *Alien Vs Predator* o sangre, visceras y un sinfín de zombis, como es el caso de *Night Slashers*.

Este juego fue desarrollado por Data East en 1993 y lamentablemente no fue llevado a ninguna consola del momento, lo cual provocó que quedase bastante olvidado pese a sus obvias virtudes (al menos para los que somos amantes del cine de terror y monstruos).



GRÁFICOS

Nuestros protagonistas son personajes grandes, muy diferentes entre sí y bien animados, sus ataques especiales son vistosos (especialmente las magias) pero sinceramente, creo que el mérito en este apartado se lo llevan los enemigos. Hay bastante variedad de enemigos y aunque obviamente los irán repitiendo nivel tras nivel, son muy llamativos gracias a su asqueroso y sangriento diseño y sobre todo a sus animaciones (han puesto especial empeño en las que aparecen cuando los eliminamos). Los jefes también son muy llamativos y aunque es cierto que recurren a todos los tópicos posibles (científico loco, monstruo de Frankenstein, Drácula…) hay que admitir que al menos el jefe final es bastante original.

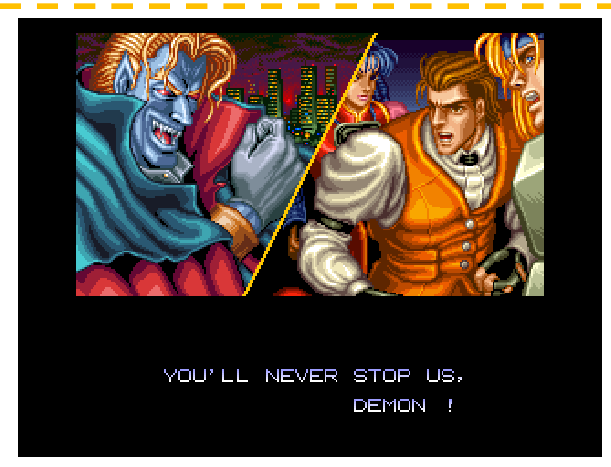


El juego empieza con un atropello masivo de zombis

Los escenarios son bastante menos llamativos, pero si nos fijamos, algunos tienen carteles muy divertidos (como los niveles de bonus) o detalles bastante macabros (el que está lleno de bolsas de cadáveres del cual salen los zombis), sin embargo lo habitual es que queden tapados ante la enorme multitud de enemigos que vamos a tener que eliminar.

Para redondear el genial apartado gráfico, el juego nos muestra ilustraciones entre niveles donde vemos a los tres protagonistas avanzar en su misión.

Lamentablemente, algunas versiones de este juego están censuradas, lo cual nos lleva a ver cosas como sangre verde, eliminación del crucifijo en el ataque de Christopher y cambios en las geniales animaciones de algunos enemigos al morir. Incluso censuraron el cartelito que aparece cuando nos quedamos quietos y dice GO TO HELL, por un simple GO.



Entre niveles veremos estas geniales imágenes



Versión censurada con sangre verde y otros cambios

SONIDO

Los personajes tienen voces que les dan cierta personalidad y los sonidos al golpear zombis y reventar sus cabezas son muy satisfactorios. La música es bastante movida, con cierto toque misterioso en algunos momentos, pero mayormente cañera, como solía ser habitual en estos juegos.

JUGABILIDAD

Los tres personajes responden a los estereotipos (uno es grande y lento, otro mediano y equilibrado y otro pequeño y ágil) así que hay para todos los gustos.

Tenemos un botón para pegar (si lo mantenemos apretado podremos hacer un ataque fuerte) uno para saltar (si lo presionamos al mismo tiempo que el botón de pegar haremos el típico ataque que nos quita los enemigos de encima) y un tercer botón para hacer las devastadoras magias (que también podemos hacer en salto) y que nos quitarán un buen trozo de nuestra vida (si no tenemos suficiente vida para hacer una magia, el botón servirá para cubrirse).



Nuestros protagonistas



Reventando a un grupo de zombis

Todos los personajes pueden correr y atacar, agarrar enemigos o usar armas y elementos del escenario para golpear. En algunas partes del juego, nuestros personajes correrán constantemente y tendrán limitados sus botones de ataque, lo cual nos hace tener que adaptar nuestra manera de jugar a esas mecánicas. En algunos momentos también podremos participar en juegos de bonificación (patear cabezas de zombis enterrados o lanzamiento de zombis) que suponen un ligero descanso ante tanta acción.

El número de enemigos al cual nos enfrentaremos es enorme, prácticamente se llenará la pantalla de ellos en todo momento, por eso tendremos que aprender a buscar la mejor manera de atacar a los enemigos y evitar a los que atacan a traición (los que saltan y hacen una ataque giratorio, los zombis que vomitan o los que se tiran por el suelo).

Los controles son muy fiables y el juego es muy divertido, sobre todo si jugáis con más personas.



Bonus de patear cabezas de zombis



Pueden participar hasta 3 jugadores simultáneos

DURACIÓN

El juego en sí es bastante corto, solo hay 7 niveles y nos lo podemos pasar en menos de una hora.

Sin embargo la dificultad media es bastante alta y los numerosos enemigos buscarán todas las maneras posibles de rascarnos un poco de vida. Los jefes son muy peligrosos (hacen mucho daño) pero a algunos de ellos se les puede pillar desprevenidos en ciertas ocasiones, lo cual nos permite tener ventaja ante ellos.

CONCLUSIÓN

Night Slashers es un beat'em up satisfactorio, gráficamente muy trabajado y tremendamente divertido. Si os va la temática gore-terrorífica-monstruosa puede convertirse en vuestro nuevo beat'em up favorito, si os desagrada todo eso, mejor ignorarlo, porque incluso la versión censurada incluye muchos elementos de ese estilo.

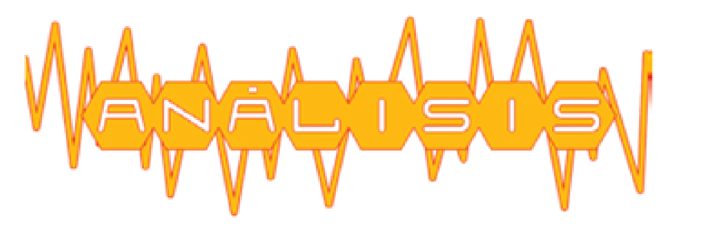
Skullo



Pelea en el bosque, rodeados de niebla



¡Los monstruos han invadido el mundo!





DARKSTALKERS THE NIGHT WARRIORS

Nombres: *Vampire: The Night Warriors* (Japón), *Darkstalkers: The Night Warriors* (América), *DarkStalkers* (Europa)

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Capcom



Tras exprimir todo lo posible su exitoso *Street Fighter II*, Capcom decidió crear una nueva franquicia basada en los clásicos monstruos de terror que se popularizaron con el cine clásico estadounidense (Drácula, el hombre lobo, la momia, el monstruo de Frankenstein…) y de aquel experimento salió *DarkStalkers the Night Warriors* (también conocido simplemente como *DarkStalkers*).

Esta saga tuvo varias continuaciones y aunque su éxito fue un tanto irregular entre el público general, muchos de sus personajes ganaron suficiente popularidad como para ser incluidos en otros juegos de lucha de Capcom, como *Pocket Fighters* o los *Marvel VS Capcom.*

GRÁFICOS

Los gráficos de este juego demuestran de lo que era capaz de hacer Capcom cuando se lo proponía. Independientemente de que los diseños de los personajes puedan gustar más o menos (en mi caso, la mayoría me gustan) no se puede negar lo fluidas que son las animaciones en la mayoría de los casos.

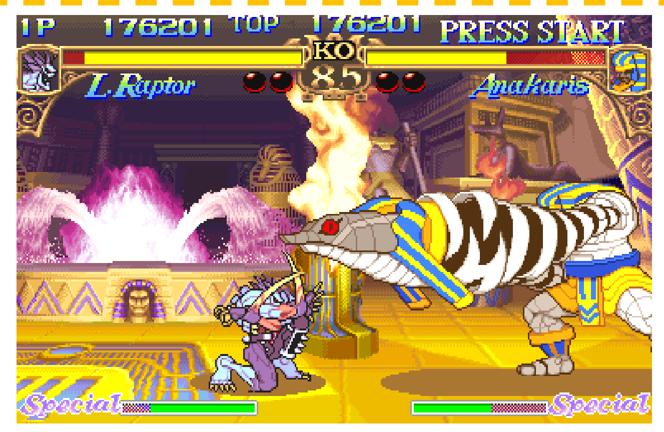
La atención al detalle también aparece en momentos concretos, como cuando nuestro luchador se quema (y podemos ver algunas animaciones graciosas y únicas, como por ejemplo que Morrigan ha de taparse sus zonas intimas con las alas de su traje o que Rikuo se convierte en un caballito de mar) también se agradece la posibilidad de partir al rival por la mitad si lo golpeamos con un golpe determinado.



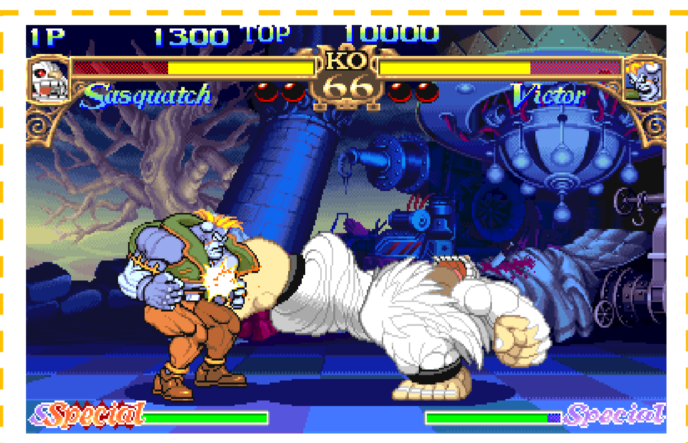
Bishamon ha partido en dos a Lord Raptor

Los escenarios son muy buenos, porque en la mayoría de los casos están llenos de personajes de fondo que dan una sensación de vida muy superior a lo visto en juegos anteriores de Capcom. La variedad de escenarios también me parece muy destacable y el hecho de que estos encajen muy bien con sus personajes es algo que hay que agradecer (aunque es cierto que el de Bishamon no me termina de convencer para ese personaje).

La introducción, las ilustraciones de los luchadores y las imágenes del final redondean el sobresaliente apartado gráfico de este juego, que mezcla con mucho éxito los clásicos personajes de terror, con un aspecto anime y muchos elementos divertidos.



Las animaciones de los ataques son muy divertidas



Victor y Sasquatch son los "pesos pesados"

SONIDO

Las voces de los personajes están bastante bien y los sonidos de los golpes son gratificantes (en su mayoría).
Las melodías tienen un estilo muy personal ya que intentan encajar con el escenario y el personaje al que representan, aunque en general son rápidas e incluso diría que alegres.

JUGABILIDAD

Como es habitual en los juego de Capcom tendremos 3 botones de puñetazo y 3 de patada, además muchos de los ataques especiales se hacen con comandos idénticos a los de *Street Fighter II* y sus secuelas.
Sin embargo este juego tiene novedades muy interesantes como la posibilidad de avanzar rápidamente hacia adelante o atrás (dándole dos veces a la dirección) o el poder cubrirnos en el aire.

La barra de súper ataque se irá llenando conforme peleamos y una vez la tengamos al máximo empezará a vaciarse poco a poco, de manera que tendremos un límite de tiempo para decidir si hacemos un súper ataque especial o si potenciamos un ataque especial (EX) del personaje (se hace como un ataque especial normal pero con dos botones de puñetazo o patada). Los ataques potenciados quizás os suenen de otros juegos, ya que fueron usados por Capcom en juegos posteriores (como en la saga *Street Fighter III* o *Street Fighter IV*).

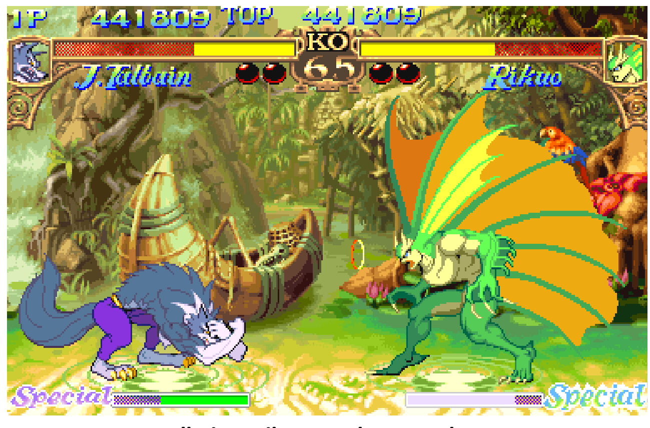


El vampiro Demitri tiene ataques similares a Ryu y Ken

Los controles son muy buenos, tal y como podemos esperar de Capcom, pero lo que realmente hace que este juego haya envejecido bien es la posibilidad de elegir entre 3 velocidades.



Selección de personaje

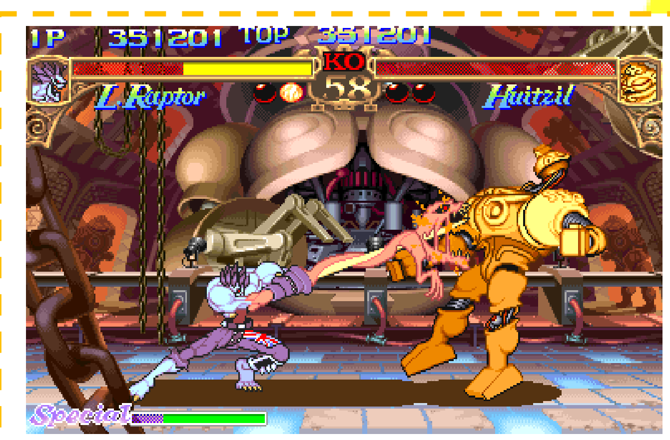


Talbain y Rikuo en pleno combate

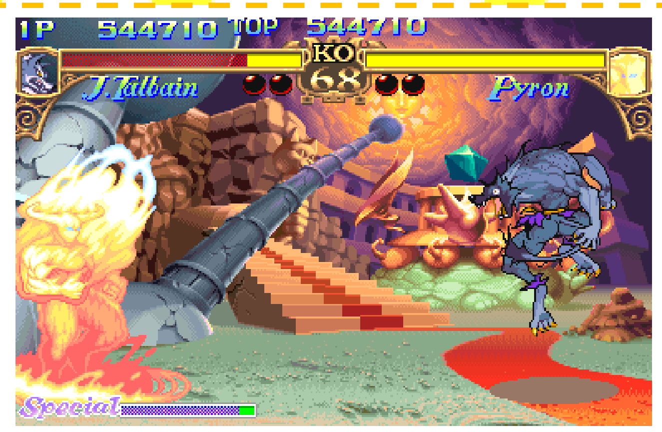
DURACIÓN

En este juego disponemos de 10 luchadores seleccionables y 2 más que aparecerán en la parte final del juego. Nos encontramos ante un juego de lucha, de manera que completarlo para ver el final no nos llevará demasiado tiempo si sabemos jugar decentemente.

Dominar cada uno de los luchadores, aprender sus combos y sacarles el máximo rendimiento nos llevará mucho más tiempo, aunque lo que puede hacer que la duración de este juego se multiplique es tener alguien contra quien jugar.



Huitzil es uno de los jefes



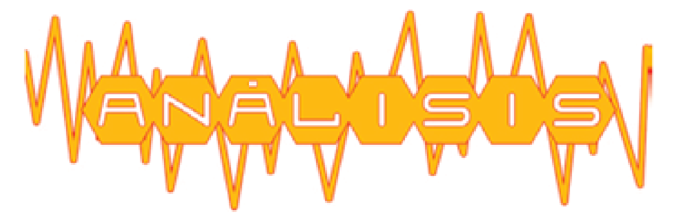
Pyron, el jefe final, ha chamuscado a Talbain

CONCLUSIÓN

Darkstalkers The Night Warriors es un juego de lucha muy recomendable. Fue un inicio prometedor para esta genial saga y aunque es innegable que fue superado por sus secuelas (pues disponen de más personajes para elegir y de un apartado jugable más profundo) creo que es adecuado para los que quieran iniciarse en el mundo de *DarkStalkers.*

Skullo







MONSTER SLIDER

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzle

Desarrollado por: Datt Japan

Año: 1997



Monster Slider es un juego que descubrí recientemente y de casualidad, pero al verlo decidí investigar un poco más sobre él, ya que debido a que no fue lanzado fuera de Japón, es poco conocido por los occidentales, lo cual es una pena porque es un juego muy adictivo y divertido, siempre y cuando os gusten los juegos de puzle donde tenemos que eliminar al rival.

Este juego apareció en arcade y después tuvo un port a Sega Saturn con algunos ligeros cambios, lamentablemente la versión para Sega Saturn tampoco salió de Japón.

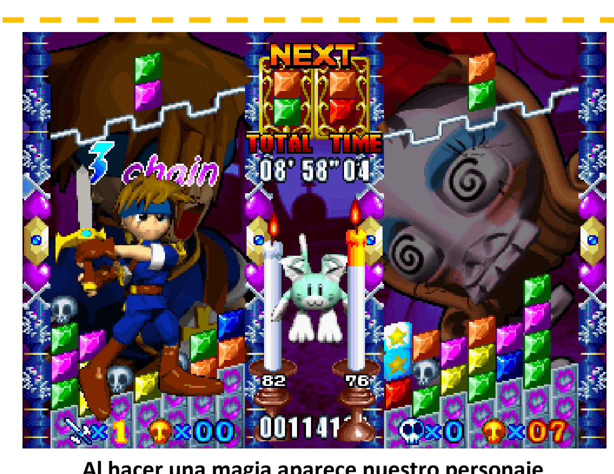
GRÁFICOS

Nos encontramos con un juego de puzle, de manera que lo importante es poder jugarlo sin que ningún elemento nos cause confusión o dificulte el juego y en ese sentido, el apartado gráfico se mantiene todo lo simple que debe ser. Nuestras piezas están formadas por dos cuadros de colores y su movimiento y colocación es claro y sencillo.

Los personajes son cabezones y graciosos y su estilo gráfico les da cierta sensación de volumen, que se apreciará mejor cuando nuestros personajes hagan sus ataques especiales (ya que los veremos aparecer en nuestra pantalla). El juego mantiene su estética divertida y adorable pese a que su temática monstruos impregna todo el apartado visual (los personajes son monstruos, las barras de vida son velas, los bloques que nos tira el rival son calaveras y la pantalla de Game Over es algo sangrienta).



Hay que eliminar bloques del mismo color



Al hacer una magia aparece nuestro personaje

SONIDO

Los personajes usan sus voces cuando hacen alguna magia, lo cual está bastante bien ya que no llegan a cansar, los sonidos comunes son bastante sencillos y pueden pasar desapercibidos y la música es animada y pegadiza.



El muñeco de nieve haciendo su magia

JUGABILIDAD

Nos encontramos ante el típico juego de puzle donde nos van dando piezas y tenemos que colocarlas en la parte inferior de la pantalla, para tratar de hacer grupos de piezas del mismo color.

Nuestros controles son muy sencillos, pues los botones sirven para rotar las piezas y para inclinar la pantalla. Elegir hacia que lado inclinamos la pantalla es muy importante, pues si cuando colocamos una pieza, nuestros cuadros pueden caer hacia el lado de la inclinación (por ejemplo si colocamos la pieza de manera vertical, el cuadrado de arriba caerá hacia adelante, debido a que el suelo está inclinado). Esta particularidad puede servirnos para hacer combos de manera más fácil, pero también puede fastidiarnos si nos prestamos atención.

Conforme vayamos haciendo combos, tiraremos calaveras a nuestro rival (y él a nosotros, claro), las calaveras se eliminan haciendo grupos de piezas del mismo color, como en la mayoría de juegos de este tipo. En algunos momentos aparecerá una estrella, que, en caso de encontrarse en contacto con un grupo de piezas del mismo color, activará una magia, que variará según el personaje que hayamos elegido (algunos quitan calaveras, otros nos suben vida, otros fastidian al rival…).

Los combos y las magias también sirven para reducir la barra de vida del rival (la vela que hay en su lado de la pantalla). Si una de las dos velas llega a 0 el personaje habrá perdido, aunque también se puede perder la partida llenando la pantalla de piezas, como en la mayoría de juegos de puzle.



Si hacemos combos le tiraremos calaveras al rival



Selección de personajes en el modo Versus

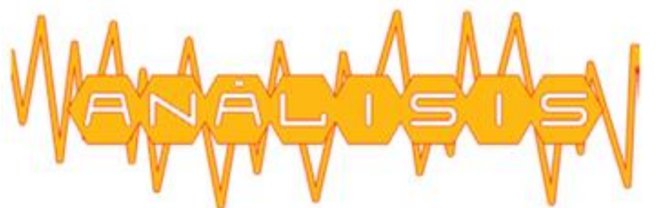
DURACIÓN

Es un juego de puzle, así que si nos engancha puede ser infinito. Aunque en el modo de 1 jugador solo podemos escoger a los 3 héroes en el modo versus tenemos muchos personajes para elegir, aumentando así su rejugabilidad.

CONCLUSIÓN

Monster Slider es un juego de puzle muy divertido, que basa su jugabilidad en mecánicas que hemos visto mil veces, pero con alguna que otra idea original (como lo de inclinar la pantalla para mover las piezas), todos los que sean fans de esta clase de juegos deberían probarlo.

Skullo





DRÁCULA RESURRECIÓN

Nombres: *Drácula Resurrección* (España), *Drácula The Resurrection* (América y Reino Unido)

Plataforma: PlayStation

Jugadores: 1

Género: Aventura Gráfica

Desarrollado por: Index +, 4X Technologies y Visual Impact

Año: 2000 (Europa) 2001 (América)



En 1999 apareció *Drácula Resurrection* para PC, una aventura gráfica de estilo clásico (de las cuales avanzamos haciendo clic con el ratón hacia donde nos queremos mover o que cosas observar) pero con el aliciente de que la vista es en primera persona y que podemos rotar la cámara 360 grados, logrando así una inmersion total en el ambiente. En el año 2000 esa aventura se lanzó para PlayStation en Europa (renombrando el juego en varios países, al doblarlo a su idioma) y en el 2001 alcanzó el territorio americano.

La historia del juego empieza mostrándonos la destrucción de Drácula (de manera bastante similar a como sucede en el libro) y situandonos unos años después, cuando Mina empieza a sufrir los mismos sintomas que tuvo en el pasado cuando estaba bajo la influencia de Drácula, lo cual termina provocando que viaje hacia el castillo del difunto vampiro. Al enterarse de este hecho, Jonathan Harker viajará tras ella, ya que sospecha que puede que Drácula no este tan muerto como todos pensaban.



Jonathan Harker será nuestro protagonista

GRÁFICOS

El apartado gráfico del juego es muy desigual. Por un lado tenemos los videos, que intentan mostrar a los personajes con un diseño realista, pero cuyo resultado está más cerca de parecer juguetes de plástico. No creo que se le pudiese pedir mucho más en ese sentido, pero es cierto que quizás se podrían haber ahorrado los videos de Jonathan Harker subiendo y bajando escaleras (que no aportan nada y son bastante feos) y dejar solo los que aparecen cuando conversamos con alguna persona (que suelen tener un mejor acabado).

Por otro lado nos encontramos que todo el juego está hecho a base de imágenes estáticas a través de las cuales nos vamos moviendo, al elegir el camino con nuestro cursor. Estas imágenes no tienen una gran calidad y algunas son demasiado oscuras, lo cual puede provocar que tengamos un objeto necesario delante de nuestras narices y ni siquiera seamos capaces de reconocerlo entre el resto del decorado. Si nos acercamos a hablar con alguien, veremos que parece una pintura sin vida, no hay ninguna animación ni nada que les haga sobresalir del decorado.

Creo que la oscuridad de algunos escenarios y la dificultad para ver algunos elementos con los cuales podemos interactuar son lo único reprochable, pero en general no creo que se pueda decir que tengan mala calidad para ser de PlayStation (obviamente, si jugáis a la versión de PC veréis una diferencia notable).



La cocinera de la posada

La oscuridad domina el juego

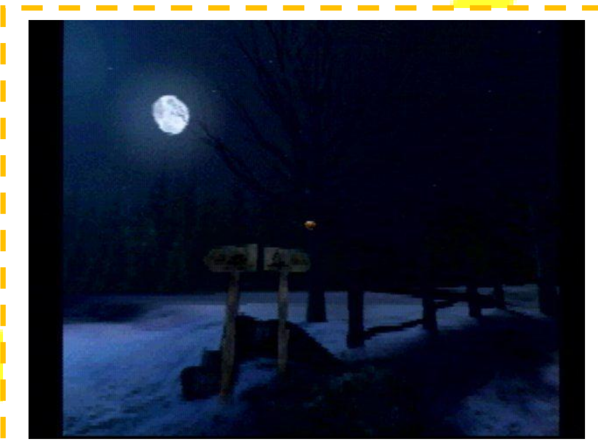
SONIDO

La música es ambiental, lo cual significa que en lugar de escuchar melodías, nos encontraremos con sonidos que formaran una banda sonora cuya única intención es hacernos sentir incómodos. Así pues, el ruido del viento, el crujir de las maderas, los sonidos mecánicos de los mecanismos y otros elementos ligados a la ubicación donde nos encontremos serán los encargados de crear una atmósfera perfecta para este tipo de aventura.

Las voces del juego dependen de la versión que juguéis, ya que ha sido doblado a diversos idiomas. Yo tengo la versión española de juego, así que he de agradecer el esfuerzo que pusieron al doblarlo todo al castellano. Es cierto que algunas voces son bastante mejorables, pero otras están bastante bien. Si disponéis de otra versión del juego, podéis tener más o menos suerte con el doblaje, pero debido a que los diálogos son puntuales, tampoco pueden estropear la experiencia de juego.

JUGABILIDAD

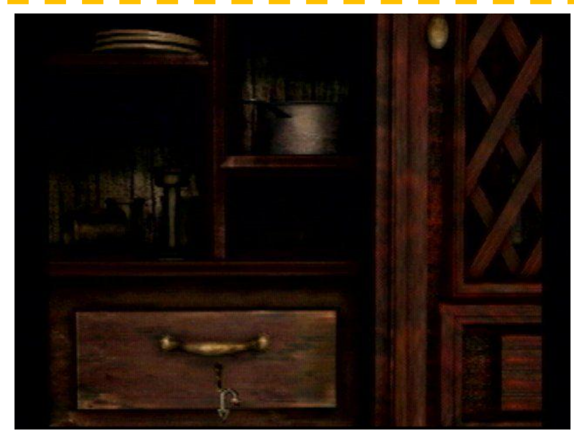
Esta aventura gráfica es de las denominadas "*point and click*" o lo que es lo mismo, seleccionaremos algo con nuestro cursor y con el botón haremos una acción si es posible. Podemos mover el cursor con la cruceta o el joystick del mando, pero también podemos usar el ratón de PlayStation.



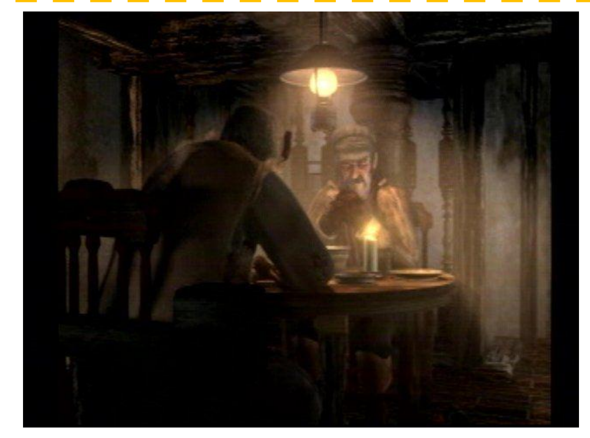
Recorriendo las heladas tierras de Transilvania

Si nuestro cursor se convierte en una flecha, significa que podemos avanzar hacia esa dirección, si se convierte en una lupa, que podemos ver con más detalle ese elemento que hemos marcado, si aparece una mano, significa que podemos quedarnos ese objeto, si aparece una mano y una rueda, que podemos activar un mecanismo y si aparecen dos ruedas, que debemos usar un objeto en ese lugar. Para usar los objetos solo tenemos que ir al inventario y seleccionarlos, en caso que sea el objeto necesario aparecerá dibujado encima del elemento donde lo queremos usar y con el botón lo accionaremos.

El juego nos permite girar la cámara a nuestro alrededor, dándonos una falsa sensación de libertad y al mismo tiempo aumentando las posibilidades de esconder objetos en zonas que se encuentren sobre nuestra cabeza o a los lados, lo cual combinado con la oscuridad de algunos escenarios y el hecho de que algunos elementos sean difíciles de ver, nos puede hacer perder mucho tiempo en sitios concretos, aunque tengamos la solución delante de nuestras narices, así que es necesario ser paciente y revisar todo un par de veces.



Revisando un armario de la posada



Los lugareños no recibirán bien a Harker

DURACIÓN

Pese a ser un juego de los que usan 2 CDs, se puede completar en unas dos horas, si sabemos exactamente lo que hay que hacer y cómo hacerlo.

Obviamente, en nuestra primera partida eso es imposible, de manera que tendremos que invertir más tiempo en explorar los escenarios, buscar objetos, interactuar con los personajes y resolver puzles. Puede que su duración no sea muy elevada, pero sí que es fácil atascarse en sitios concretos. Afortunadamente podemos grabar partida en cualquier momento y continuar nuestra aventura cuando nos apetezca.



Tendremos que revisar todos los rincones



Nuestro inventario

CONCLUSIÓN

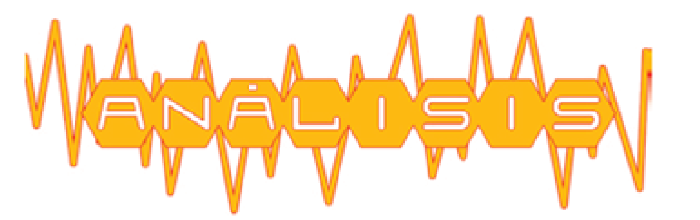
Drácula Resurreción es un juego que de primeras no me pareció gran cosa, pero conforme fui avanzando empecé a ver sus virtudes por encima de sus defectos. Su ambientación está muy lograda y el hecho de que lo veamos todo en primera persona (con posibilidad de girar la cámara) hace que nos sintamos dentro de la aventura, me fue enganchando poco a poco, hasta que me propuse terminarlo.

Es cierto que, como pasa con muchas aventuras gráficas, es muy fácil atascarse en momentos concretos, pero creo que si os gusta la temática vampírica y este tipo de juegos, lo podéis disfrutar muchísimo. En caso de que os guste mucho y queráis más, estáis de suerte pues tiene una secuela más en PlayStation y PC (Drácula 2 el último santuario) y varias continuaciones más en PC.



Harker recorriendo el bosque en vagoneta

Skullo





DARKULA

Plataforma: PC

Jugadores: 1

Género: Plataformas

Desarrollado por: Locomalito

Año: 2019



En anteriores números de la revista ya he hablado de Locomalito (un desarrollador español de juegos indie que generalmente son un homenaje a clásicos de los 80) así pues, *Maldita Castilla* (su mejor juego) es un homenaje a *Ghost and Goblins*, *Gaurodan* está inspirado en *Defender* o *Choplifter* (entre otros) y *Curse of Issyos* es una especie de *Castlevania* de 8 bits, pero con una temática centrada en la mitologia griega. En esta ocasión Locomalito (y su fiel escudero y encargado del sonido, Grizor87) han creado un juego de plataformas que se desarrolla en una pantalla fija (como los viejos arcades) llamado *Darkula*.

En este juego, los monstruos se han acostumbrado a vivir rodeados de luces, ya que viven permanentemente en un parque de atracciones llamado Deviland Park. Sin embargo, Darkula añora los viejos tiempos donde la oscuridad era algo especial para criaturas como ellos, así que ni corto ni perezoso decide emprender su descabellada misión: quitar todas las bombillas del parque de atracciones para sumergirlo en la oscuridad permanente.

GRÁFICOS

Los gráficos a lo arcade de principios de los 80 o consolas de 8 bits siempre me han gustado, así es agradable ver cómo ha optado por ese estilo para el juego. Los sprites de los personajes principales (Darkula, el esqueleto, el fantasma, el Demonio y el Hombre Lobo) son bastante detallados para ese estilo, podemos reconocer fácilmente los detalles que tienen (como el lacito del fantasma o que el demonio lleva el típico traje donde solo se le ve la cara). El resto de enemigos son pequeños y de diseño muy sencillo.



Darkula a punto de empezar a recolectar bombillas

Hay 6 niveles diferentes, lo cual aporta cierta variedad, aunque también es cierto que la mansión, la fábrica y el castillo, se parecen bastante y los dos niveles de la montaña rusa, también. Los enemigos propios de cada nivel, también se terminan repitiendo (por ejemplo el Demonio aparece en los dos niveles de la montaña rusa y el esqueleto y el fantasma reaparecen en el penúltimo nivel, el castillo).

SONIDO

La música intenta ser inquietante para ponernos nerviosos conforme vayamos avanzando, es bastante efectiva y graciosa. Los sonidos son los que esperarías de un arcade muy antiguo y escasas voces suenan bien.



Pantalla de título



Introducción del juego

JUGABILIDAD

Darkula puede moverse hacia cualquier lado con las direcciones del teclado y saltar con la barra de espacio. Nuestro personaje es bastante rápido (sobre todo al subir y bajar escaleras) pero también es frágil, ya que morirá al primer contacto que tenga con cualquier enemigo o peligro del nivel.

Nuestra misión es recorrer todo el escenario recolectando las bombillas, cuando llevemos unas cuantas quitadas, un rayo caerá y los enemigos se pondrán mucho más agresivos, aumentando la dificultad. Si quitamos todas las bombillas, el nivel acaba y pasaremos al siguiente. Aunque podemos quitar las bombillas en cualquier orden, podemos obtener puntos extras si las vamos quitando en el orden que nos marque el juego (marcado por las bombillas que brillan más).

Los primeros niveles son bastante similares en desarrollo, al tener varias alturas unidas por escaleras, pero los niveles de la montaña rusa nos exigirán buscarnos nuestro propio camino (recordad que podemos pasar de un lado de la pantalla en otro en algunos niveles). Cuando completemos algunas fases, podremos participar en un juego de bonus donde tenemos que ir saltando sobre nubes.

La jugabilidad es sencilla, pero conforme vas avanzando te das cuenta de lo adictivo y difícil que se puede hacer el juego en los niveles más avanzados, además, las bombillas más brillantes siempre son una tentación y hay que saber si vale la pena arriesgarse o no por ellas.



En la fábrica, huyendo del esqueleto



Nivel de Bonus



El Demonio en su globo tratando de parar a Darkula



En el castillo el esqueleto y el fantasma unirán fuerzas

DURACIÓN

Hay 6 niveles (la mansión, la fábrica, la montaña rusa, el bosque, el castillo y la segunda montaña rusa) y completarlos nos puede llevar poco más de 10 minutos. Obviamente no es posible hacerlo en la primera partida, hay que jugar mucho para aprenderse los patrones de los enemigos para evitar quedar acorralados o cometer errores tontos que nos cuesten una vida (ya que solo tenemos 3). La dificultad empieza siendo bastante asequible, pero rápidamente nos exigirá ser rápidos de reflejos si queremos sobrevivir.

Cuando hayamos completado todos los niveles, el juego se reinicia con una dificultad más elevada (como es habitual en los arcades antiguos), así que podremos seguir retándonos a superar nuestra mejor puntuación.



Darkula va a por la bombilla brillante para ganar más puntos



Lista de puntos e ítems

CONCLUSIÓN

Darkula es un juego divertido y recuerda mucho a los arcades clásicos que hicieron despegar la industria del videojuego, así que si sois fans de juegos como *Pac-man*, *Donkey Kong*, *Burger Time* y similares, seguro que disfrutáis mucho de él.

Skullo


¡No te pierdas los números anteriores de
BONUS STAGE MAGAZINE!
BONUS STAGE MAGAZINE
ESPECIAL PUNCH-OUT
DOUBLE DRAGON
Addams Family Especial
ESPECIAL FATAL FURY
ESPECIAL EARTHWORM JIM
ESPECIAL JURASSIC PARK
ESPECIAL TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
ESPECIAL HALF-LIFE
ESPECIAL STARFOX
ESPECIAL MARVEL VS CAPCOM
DRAGON BALL ESPECIAL
ESPECIAL DIE HARD
ESPECIAL BEAVIS AND BUTT-HEAD

PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 77 DE ESTA REVISTA



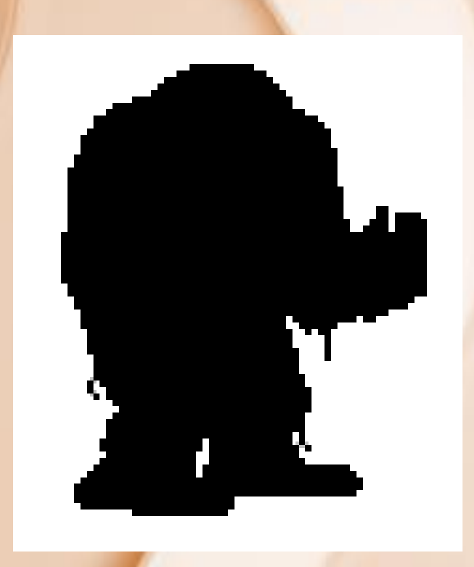
1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Es un juego de plataformas

Pista 3: El juego está protagonizado por un personaje muy conocido



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un juego de lucha libre

Pista 2: Es de un tamaño descomunal

Pista 3: En las versiones 16 bits del juego, no estaba incluido

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





CASTLEVANIA (NETFLIX)



Warren Ellis es bastante conocido por los lectores de cómic americano, especialmente por aquellos que se cansaron de los cómics convencionales de superhéroes y buscaban algo con un tono más adulto o rebuscado.

Ellis fue el encargado de hacer el guion de la serie de animación de *Castlevania*, que en verano del 2017 llegó a Netflix. Tengo que admitir que me sorprendió ver que se creaba una serie de esta saga, justo cuando la misma está en horas bajas, de manera que tampoco tuve prisa por verla.

Cuando al final me decidí a darle una oportunidad, me llevé una sorpresa al ver que estaba basada en *Castlevania III* y que pese a incluir algo de humor, el tono general era adulto, algo que personalmente agradezco.

A día de hoy, ya existe una segunda temporada, pero aún no la he visto, de manera que en esta ocasión comentaré solo la primera temporada de esta serie, que consta de solo 4 episodios.

Título: *Castlevania*
Directores: Sam Deats, Adam Deats, Spencer Wan
Guion: Warren Ellis
País: Estados Unidos
Año: 2017
Capítulos: 4
Duración de los capítulos: 23-25 minutos

Historia del videojuego:
Trevor Belmont decide acabar con el reino de terror que ha creado Drácula con la ayuda de su ejército de monstruos.



Durante su aventura se encontrará con otros que comparten su objetivo: Sypha (que puede hacer magia) Grant (que puede lanzar cuchillos y trepar) y Alucard (el hijo de Drácula que está en contra de los actos de su padre).

Historia de la serie:

Cuando Drácula se entera que los sacerdotes han quemado en la hoguera a su mujer, acusándola de brujería, decide reunir a sus ejércitos de monstruos y enviarlos para que maten a los humanos y arrasen sus poblados y aldeas. Trevor Belmont, descendiente de un clan de cazavampiros intenta evitar su destino, debido a que su familia fue perseguida, excomulgada y acosada en el pasado, pero al final termina aceptando su destino tras conocer a Sypha y Alucard.

De primeras nos encontramos con que la historia viene a ser la de *Castlevania III* (aunque se han olvidado de Grant) con algunos añadidos de lo que se explica en *Symphony of the Night*.

Resumen de la serie (contiene Spoilers)

Cansada de ver como la gente más humilde muere por enfermedades que se podrían curar con más información y harta de que la iglesia decida imponer la ignorancia como solución. Lisa decide estudiar ciencias antiguas, lo cual la lleva al castillo de Drácula, el cual vive aislado del resto del mundo.



Drácula intimida a Lisa, pero al ver lo decidida que está a dejar de ser una ignorante, decide darle una oportunidad, que más tarde terminaría con una relación sentimental entre ambos.

Muchos años después, Lisa es quemada por la iglesia acusada de brujería, ya que han encontrado en su casa artefactos extraños y libros de ciencia. Al enterarse de la noticia, Drácula decide arrasar a los humanos llamando a su ejército de monstruos. Alucard, el hijo de Drácula y Lisa se opondrá a esa decisión, pero saldrá herido al tratar de detener a su padre.

Un año más tarde, los ataques de Drácula se han vuelto constantes en los pueblos cercanos. La iglesia y los pueblerinos le echan la culpa a cualquiera, como a los hechiceros conocidos como oradores o al casi desaparecido clan de los Belmont, quienes se dedicaban a cazar monstruos años atrás.

El clan Belmont fue expulsado de su hogar por hordas enfurecidas, instigadas por la iglesia, de manera que Trevor Belmont (aparentemente el único Belmont en activo) se desentiende de la situación y prefiere emborracharse a ayudar a la gente. La actitud de Trevor cambiará al conocer a Sypha y su familia, que le recordarán que, aunque intente evitarlo, tiene la responsabilidad de ayudar a la gente, pues es de los pocos que pueden hacer algo.



Trevor y Sypha conocerán después a Alucard, el cual, tras poner a prueba la bondad y fuerza de ambos, les cuenta su particular historia y decide unirse al grupo para poder tener más posibilidades de acabar con Drácula. **FIN**

Personajes:



Drácula: Tras perder a su amada, Drácula decide reunir a su ejército de monstuos para arrasar a los humanos.

Según diversos *Castlevania*, Drácula ha tenido dos mujeres, Elisabetha y Lisa y al perderlas aumentó su malvad y crueldad contra los humanos. Su diseño en la serie parece estar basado en el de *Symphony of the Night*.



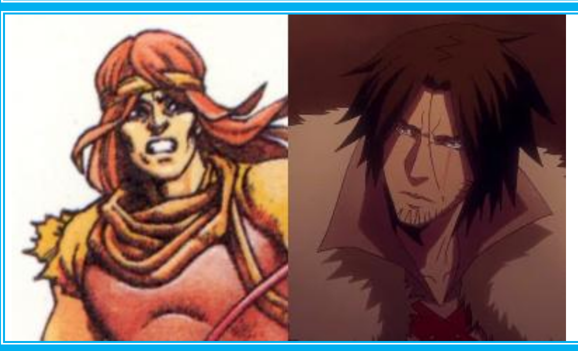
Lisa: Con la intención de poder ayudar a la gente curando sus enfermedades, Lisa decide dejar su pueblo para aprender ciencia, de manera que recurre a Drácula, con quien se casará y tendrá un hijo (Alucard).

Años después, Lisa será acusada de brujería y quemada en la hoguera y es esa parte la única que se comenta de ella en los videojuegos (en *Symphony of the Night*).




Alucard: Hijo de Drácula y Lisa. Al morir su madre trató de impedir que su padre se vengase de los humanos, ya que sabe que eso no es lo que querría su madre, de manera que se une a Trevor y Sypha en su aventura.

Alucard en el juego hace el mismo papel, aunque su diseño en la serie es el de *Symphony of the Night* no el de *Castlevania III*, donde tenía el pelo negro y corto.



Trevor: Descendiente del clan cazavampiros de los Belmont, que fue perseguido y acosado por la iglesia y sus seguidores. Prefiere emborracharse a luchar contra Drácula, pero finalmente afrontará su destino.

En el juego, Trevor es un héroe cazavampiros, no sabemos más de su personalidad, de manera que puede encajar hasta cierto punto con el de la serie.



Sypha: Descendiente de la tribu nómada de los oradores. Es capaz de hacer hechizos de diversos elementos y forma parte del grupo que lucha contra Drácula.

En el videojuego Sypha es una hechicera que se alía con Trevor después de que este mate al monstruo que la petrificó, igual que en la serie. Algunos de sus hechizos en la serie también recuerdan a los del videojuego.




Drácula, al enterarse de la muerte de su mujer


Trevor emborrachándose

Conclusión:



No tenía demasiadas expectativas sobre esta serie, pero he de admitir que me ha gustado.

Es cierto que los diseños de algunos personajes no me apasionan, pero no los considero especialmente malos, tampoco me parece que la animación sea excelente (a veces parece muy buena y otras… pasable) pero en general, no tengo quejas con eso.

La historia está plasmada con una fidelidad muy alta (para lo que estamos acostumbrados) y pese a que se toman elementos que no aparecían en *Castlevania III*, lo hacen para darle más historia a los personajes (en este caso, a Alucard). Es una pena que se prescinda de Grant, pero Alucar, Trevor y Sypha, encajan bastante bien con lo que representaban en el juego.

El tono adulto de la serie, las escenas violentas, la representación de la iglesia como manipuladora de masas y especialista en culpar a otros de los males del mundo, me parecen lo más acertado de la serie.

Por otro lado, he de admitir que nunca he sido fan del Drácula enamoradizo (que tanto han popularizado las películas) ya que prefiero al tirano que considera que los humanos solo son alimento (tal y como es descrito en el libro de Bram Stoker). Sin embargo, he de reconocer que algunos juegos de *Castlevania* han incluido esa faceta romántica en el personaje, así que no me parece mal que se use en esta historia.

Otra cosa que no me ha terminado de gustar es que la serie solo sea el principio, no llega a ninguna conclusión. Puedo entender que son pocos episodios, y que tenían la segunda temporada en producción, pero al acabar con el cuarto episodio te quedas con cara de “¿y ya está?”. Tampoco me ha apasionado la banda sonora, y no porque sea mala (está bastante bien) pero *Castlevania* tiene unos temas musicales increibles y me parece una pena que no los estén usando como banda sonora.



Resumiendo, aunque le puedo sacar un par de pegas, en realidad son poco importantes, porque la historia del juego se respeta mayormente, los personajes también son muy parecidos a lo que deberían ser y el tono general de la serie es adulto y oscuro, pese a incluir humor de tanto en tanto. Creo que los fans de Castlevania disfrutarán de esta primera temporada, y espero que la próxima sea todavía mejor.

Skullo

NECROSAN

Dibujo de Necrosan por
Richard Hellraptor Anderson



Necrosan es un personaje que muy pocos conoceréis, y precisamente ese es el motivo por el cual le dedico esta sección en este terrorífico número.

Seguramente algunos recordareis el videojuego de lucha entre dinosaurios llamado *Primal Rage* que apareció en arcades y luego tuvo versiones recortadas y de dudosa calidad para casi todas las consolas del momento.

El juego contaba con una plantilla de solos 7 personajes y cuando los habías derrotado a todos, llegabas a la fase del cementerio, donde podíamos ver restos de dinosaurios (algunos aparentemente empalados) ¿Qué jefe final nos aguardaba en tan siniestro lugar? Pues ninguno… o todos, ya que en ese escenario nos tocaba combatir contra los monstruos que ya habíamos derrotado, dando lugar a un combate tremendamente difícil y a la decepción de no ver a un monstruo nuevo de jefe final.

Pues bien, ese jefe sí que existía y era precisamente Necrosan, una especie de Dragón esqueleto con algunos órganos expuestos. Necrosan es el Dios de la muerte en el mundo de *Primal Rage* y sus siervos humanos terminan sufriendo una horrible muerte al ser portadores de parásitos que constituyen el auténtico séquito de este monstruo.



El cementerio de *Primal Rage*


Sprite de Necrosan

Primal Rage tuvo dos versiones en máquinas recreativas: la original y la versión mejorada (que corregía fallos, añadía más colores, más ataques especiales y más Fatalitys). Necrosan iba a ser incluido en la tercera actualización, pero debido a que ya había pasado la fama inicial del juego, se decidió que en lugar de eso, se crearía una segunda parte del juego.

A día de hoy se desconoce si antes en algún momento existió alguna versión de *Primal Rage* con Necrosan incluido, aunque parece ser poco problabe y en caso de haberlo hecho, seguramente solo fue una versión de los desarrolladores para testear el personaje, que posiblemente se eliminó al iniciarse el desarrollo de *Primal Rage II*.



Necrosan electrocutando a Sinjin



Necrosan vs Shank

Primal Rage II introdujo un cambio muy importante en la saga, pues en lugar de controlar a los monstruos, nuestros luchadores eran de aspecto humano (decisión discutible, pues eso es lo que hacía a Primal Rage diferente). Cada humano representaba a uno de los monstruos del primer juego e incluso podían convertirse en él durante un corto periodo de tiempo. Según la historia de *Primal Rage II*, los monstruos habían sido atrapados y por eso cedían su poder a uno de sus seguidores para que pudiese enfrentarse al resto de sus enemigos. El responsable tras la captura de los monstruos no es otro que el propio Necrosan, quien consideró que con los otros Dioses atrapados, sería libre de dominar todo el planeta. Afortunadamente, en la práctica sí que se podían controlar a los monstruos del primer juego (eran personajes ocultos) pero la inclusión de Necrosan en la trama sirvió para justificar el cambio de monstruos por humanos.

Lamentablemente, como muchos sabéis, *Primal Rage II* fue cancelado cuando ya estaba acabado debido a que se consideró que el juego no iba a dar suficiente dinero. De manera que Necrosan volvió a quedar fuera del alcance del público, hasta muchos años después, cuando se filtró el juego por internet (se puede disfrutar en emuladores).





Más imágenes de Necrosan en *Primal Rage 2*





Primal Rage, pese a no ser un éxito rotundo, tuvo bastante merchandising interesante, entre el cual se incluyen juegos de mesa, juguetes de esos que se abrían y dentro incluían muñecos pequeños y elementos decorativos (similar a los juguetes de *Mighty Max* o *Polly Pocket*) figuras de acción y cómics donde se contaba la historia.



Pese a no aparecer en el juego, Necrosan hizo acto de aparición en el merchandising, lo cual supongo que hizo que más de uno se preguntase de donde puñetas había salido ese dinosaurio zombi, es posible que incluso corriesen rumores de su posible existencia en el juego haciendo algún truco imposible (como pasó con tantísimos rumores de personajes secretos en *Street Fighter II* o *Mortal Kombat*).





Pese a no salir en el juego, el juguete de Necrosan si se comercializó

A día de hoy esta saga se encuentra muerta y enterrada. El escaso éxito de su primera parte, la mala calidad de los ports a consolas, la cancelación de la segunda parte y la falta de interés del público en sus personajes empujan a esta saga al fondo de la fosa… posiblemente el jugar más cómodo para el pobre Necrosan, el jefe final que nunca llegó a ver como nadie se dejaba sus monedas tratando de derrotarlo.

Skullo



Hace un tiempo escribí unos artículos sobre curiosidades de videojuegos para **Combogamer.com**, debido a su temática, he pensado que pueden quedar bien en la revista, espero que los disfrutéis.

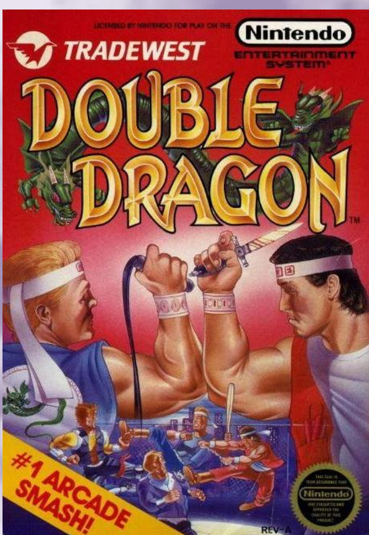
CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 5)

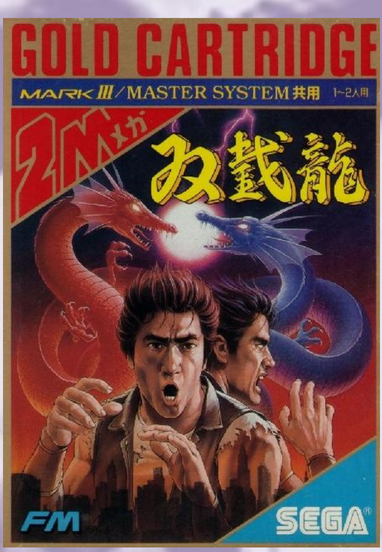
Double Dragon, Chuck Norris y Bruce Lee

En último artículo de curiosidades en portadas estuvo dedicado íntegramente a juegos que se inspiraron (o plagiaron descaradamente) a actores especializados en películas de acción como Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone o Jean Claude Van Damme. En esta ocasión voy a empezar el artículo hablando de otros veteranos de la acción, concretamente de los hermanos Billy y Jimmy Lee, protagonistas de la saga *Double Dragon*.

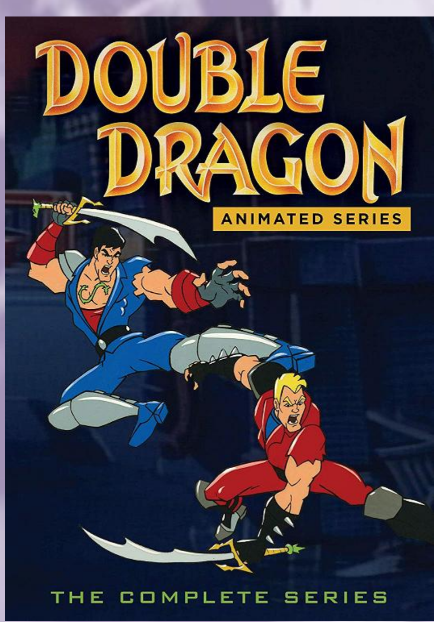
Al igual que sucedía con Mario y Luigi en sus primeros juegos, Billy y Jimmy compartían el mismo sprite, cambiando solo el color de su atuendo (azul para Billy, rojo para Jimmy). Otra manera de diferenciarlos era el color del pelo, ya que Billy era rubio y Jimmy era castaño… aunque ese método no es muy fiable porque varía según el juego, a veces se invertía el color, en otras ocasiones ambos eran castaños… una locura.











El punto de confusión máxima llega cuando vemos que en *Battletoads and Double Dragon*, Jimmy sale rubio en la portada, pero es moreno en el juego… ¡que se decidan de una vez!





Uno de los enfrentamientos más míticos de las películas de artes marciales fue el que reunió a dos grandes como Chuck Norris y Bruce Lee. Son muchas las escenas icónicas de dicho enfrentamiento (mi favorita es cuando Bruce Lee le tira de los pelos del pecho a Chuck Norris) así que no es raro que ese enfrentamiento inspirase a algún ilustrador a la hora de hacer la portada de un juego, en este caso la de el excelente *Double Dragon Advance* donde Billy y Jimmy ocupan el lugar de Bruce y Chuck respectivamente.

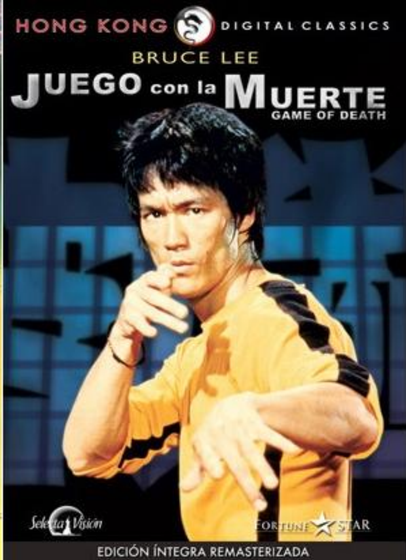


Ya que menciono a Bruce Lee, sobra decir que su influencia en los videojuegos es enorme (Fei Long de *Street Fighter*, Law y su hijo en *Tekken*, Dragon en *World Heroes*…).

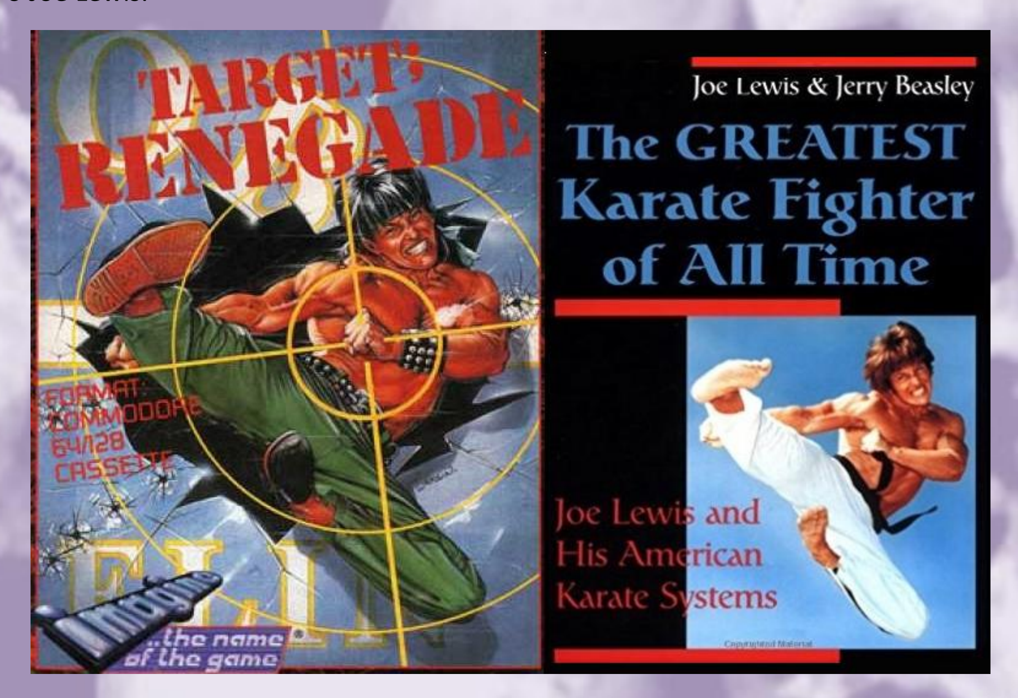
Otro ejemplo lo tenemos en la portada de *Yie ar Kung Fu 2*, secuela de uno de los juegos de lucha más influyentes (y a veces olvidado) de su género.

La portada de parece tanto al Bruce Lee real que no cabe duda de dónde sacaron el modelo y si a eso le sumamos que el protagonista de *Yie Ar Kung Fu* cambió su nombre de Oolong a Lee en algunas versiones…





Y es que no hay nada que quede mejor que copiar una foto de un artista marcial, independientemente de que se llame Bruce Lee o Joe Lewis.



El modo espejo involuntario

Mario Kart es una saga muy curiosa y ha influido tremendamente en los videojuegos, hasta el punto que se podría considerar un género en sí misma, principalmente por el aumento constante de clones de ese juego.



Aunque en esta ocasión no voy a comentar ninguna copia de portada a portada (o inspiración extrema) sino más bien uno de esos fallos que parece increíble que sucedan, pero suceden.

En la portada de *Mario Kart Double Dash!* de Gamecube, se puede ver que la gorra de Luigi tiene la letra L invertida. Lo más seguro es que la imagen original estuviese hacia el lado contrario y al invertirla, se olvidaron de arreglar ese detalle tan nimio (ya que si os fijáis, las letras del coche de Donkey Kong sí que están al derecho).



No es la primera vez que se olvidan de revisar la gorra de Luigi, ya que ha habido casos similares en el pasado, por ejemplo la mansión oculta de *Luigi's Mansion* de Gamecube, está invertida lateralmente en la versión europea del juego, algo sin duda hecho a propósito, pero al hacerlo se olvidaron de arreglar la L de la gorra de Luigi, que también está espejada.

¿De dónde has sacado esa espada?

Y para finalizar un par de curiosidades bastante tontas pero que no dejan de tener su encanto.



Hace años era muy común que se cambiase la portada de una zona del mundo a otra (algo que se ha ido dejando de hacer para que el mismo producto sea reconocible) de manera que no es raro que las portadas occidentales y las japonesas fuesen muy diferentes en más de una ocasión.

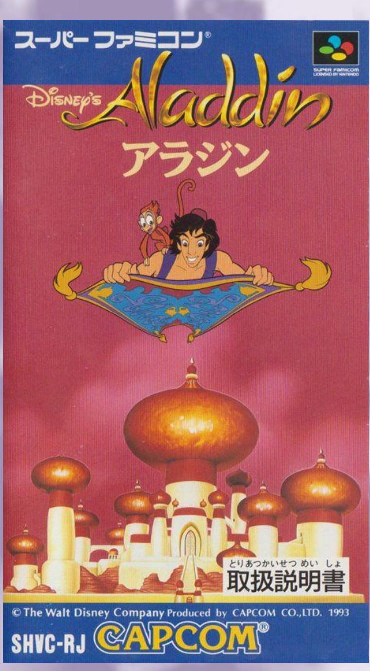
La portada de *Super Ghouls and Ghosts* de Super Nintendo que tuvimos en Europa y América era bastante intimidante y se alejaba mucho del estilo caricaturesco del juego, pero aun así era muy interesante.

Obviamente el dibujante puso empeño en hacer la portada y seguramente no había jugado jamás a un juego de la saga debido a que evitó dibujar la cara del protagonista tapándola completamente con la armadura. Más perdonable y al mismo tiempo, más curioso es que el arma elegida para el caballero fuese la espada, arma relativamente común, pero desafortunada como elección para esta portada porque en *Super Ghouls and Ghosts* Sir Arthur usa lanzas, dagas, hachas, antorchas, hoces… pero no espadas.

Caso similar sucede con el *Aladdin* de Super Nintendo, cuya portada nos muestra al protagonista subido en la alfombra mágica blandiendo una espada… que durante el juego no aparece por ningún lado.

Está claro que al crear la ilustración se preocuparon más de hacer que encajase en el estilo horizontal de las cajas de Super Nintendo, que en el contenido del juego, aunque la decisión de incluir una espada en la portada es un tanto curiosa, debido a que en la película no era un arma propia del personaje, vamos que la usaba en alguna ocasión pero tampoco era algo que lo definiese. Al llegar el juego a Japón le cambiaron la portada por una ilustración diferente donde no llevaba la espada (aunque nunca sabremos si fue por gusto o por ser conscientes del fallo).

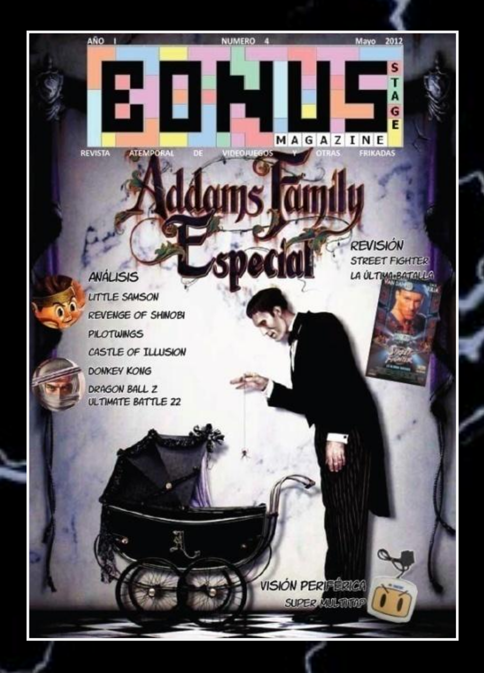


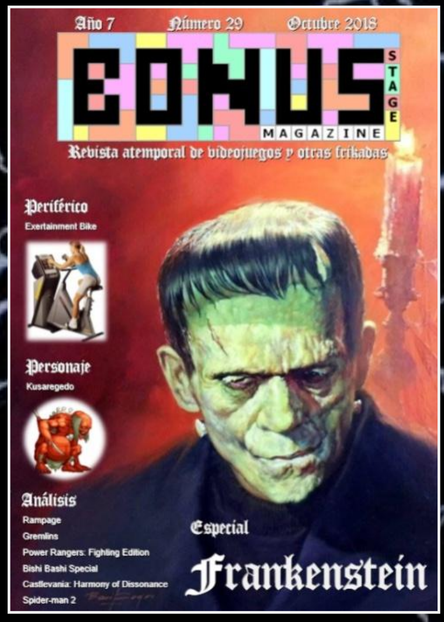


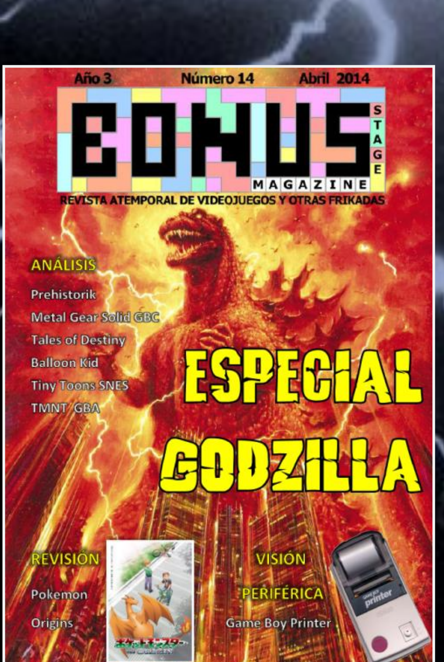
Skullo

Y ahora comienza el especial EVIL DEAD, preparaos porque vais a sumergiros en las tinieblas desatadas por el Necronomicón y quizás nunca más volváis a ver a vuestros seres queridos, aunque tal vez sea mejor así...

Y no olvidéis echarle un vistazo a estos otros números monstruosos.













ESPECIAL
EVIL DEAD
(POSESIÓN INFERNAL)

POR SKULLO



ESPECIAL EVIL DEAD

Evil Dead es una de las grandes sagas de terror (y comedia) del cine, y en cierto sentido es un tanto única debido a que ha sufrido una evolución casi equivalente a la que sufrían su director (Sam Raimi) y su actor principal (Bruce Campbell) ya que ambos empezaron siendo novatos en sus puestos y terminaron profesionalizándose con esta saga.

El humor involuntario de la primera película, los ingeniosos planos y trucos usados en las escenas más memorables, la creciente personalidad del personaje interpretado por Campbell y el giro humorístico de la saga, ha hecho que Evil Dead sobresalga del montón de películas de terror de su época y como resultado haya obtenido unos fans tremendamente leales (y a veces un tanto pesados) entre los que me encuentro.

Así que este Especial Halloween recorrerá la saga *EVIL DEAD*, comentando sus películas, la serie de TV, otros productos como los cómics y por supuesto, los videojuegos. Es mi manera de dar las gracias a Sam Raimi, Bruce Campbell y Robert Taper por haber creado la saga y a todos los actores y miembros del equipo por haberles seguido.

Si no habéis visto las películas, os recomiendo que las veáis antes de leer el especial, ya que voy a comentar las tramas de las películas y juegos y eso puede estropear algunas sorpresas.

PERSONAJES Y CONCEPTOS

Antes de empezar a hablar de esta saga creo que es necesario hablar de algunos personajes y conceptos que voy a repetir a lo largo de todo el especial, para así aclarar cualquier posible duda.



ASHLEY J. WILLIAMS

La vida de Ash transcurrió con normalidad hasta que él, su hermana, su novia y unos amigos se fueron a pasar unos días a una cabaña situada en un remoto bosque. Los terroríficos sucesos que pasaron tras abrir y leer el Necronomicón forzaron a Ash a luchar por su supervivencia, enfrentándose a sus seres queridos, que se convirtieron en horribles monstruos sedientos de sangre.

Desde entonces Ash ha vivido una infinidad de horrores que han convertido al soso Ashley, en Ash, el héroe bocazas, políticamente incorrecto que prefiere disparar primero y pensar después (o directamente, no pensar) y que cuenta como arma principal con una motosierra acoplada en el muñón donde antiguamente se encontraba su mano.



NECRONOMICÓN

Conocido por otros nombres como Necronomicom EX Mortis, Narutom Demonto o Libro de los muertos, el Necronomicón es un libro hecho con piel y escrito con sangre, que esconde en su interior multitud de hechizos capaces de traer horrores inimaginables.

Ash y sus amigos encontraron el Necronomicón en la cabaña del bosque, donde fue llevado por el profesor Raymond Knowby, quien descubrió demasiado tarde lo peligroso que era leer los textos escritos en él. El Necronomicón parece ser indestructible y esconde muchas desagradables sorpresas para quien se tope con él.



DEADITES

Tras leer el Necronomicón, el mal suele poseer a los humanos convirtiéndolos en seres endemoniados, tremendamente sádicos y fuertes que atacarán con una enorme ferocidad a cualquiera que esté a su alcance. A esos seres se les conoce como Deadites.

Acabar con un Deadite no es fácil, ya que seguirán atacándote pese a que les cortes la cabeza, así que la solución más sencilla es desmembrarlos en trozos pequeños o usar la Daga Kandariana, que tiene la particularidad de causarles heridas graves.

EVIL DEAD: LA SAGA

Within the Woods (1978)

Sam Raimi es el director de este corto (de 30 minutos), en el cual sus amigos Bruce Campbell, Ellen Sandweiis, Scott Spiegel y Mary Vallenti, deciden pasar unos días en una cabaña situada en un bosque aparentemente normal. Lamentablemente para ellos, los malos espíritus abundan y no tardan en provocar muertes y posesiones.

Within The Woods no forma parte de la saga *Evil Dead* (cronológicamente hablando), pero cualquiera que haya visto las películas entenderá lo importante que es para la saga, ya que no solo incluye la idea principal que se desarrollará en las películas posteriores, si no que este corto era lo que Raimi mostraba cuando trataba de conseguir dinero para crear *The Evil Dead.*



Bruce Campbell "poseído" y Sam Raimi tramando algo

The Evil Dead (1981)

En 1981 Sam Raimi recupera la idea usada en *Within the Woods* (y algunos de los actores) para este largometraje, que se conoce con muchos nombres distintos en las regiones hispanoparlantes del mundo (*Posesión Infernal, Diabólico, El despertar del diablo, Muerte Diabólica*…) y que inicialmente se iba a llamar *The Book of the Dead.*



En esta película nos encontramos con que un grupo de amigos van a pasar un fin de semana a una vieja cabaña situada en un bosque. Todo parece ir bien, pero no tardan en encontrar en dicha casa extraños objetos, entre los que destaca el Necronomicón, el libro de los muertos. Al leer el libro, los habitantes de la casa empezarán a sufrir posesiones y terminarán matándose entre sí, de la manera más grotesca y sangrienta posible, hasta que Ash (Bruce Campbell) lanza el Necronomicón al fuego, lo cual acaba con la maldición (aparentemente).

Esta película puso un énfasis especial (y gran parte del escaso presupuesto) en los efectos especiales, llegando a estar algunos extremadamente logrados (y otros no tanto). La falta de presupuesto forzó a Raimi y su equipo a usar su creatividad como arma y hay que admitir que tiene escenas tremendamente impresionantes y dolorosas.



Los jóvenes protagonistas dirigiéndose hacia la cabaña



Llegando a su maldito destino

Efectos especiales a parte, todo el equipo de la película lo pasó especialmente mal durante la película, la duración del rodaje (mayor de lo esperado), las duras condiciones del mismo (en una cabaña vieja, sin ningún tipo de comodidad como luz, agua o calefacción o directamente en el bosque) y la constante repetición de tomas provocó una tensión constante durante el mismo, pero en algún sentido eso benefició a las actuaciones y permitió que el resultado final fuese más pulido de lo esperado.



Leyendo el Necronomicón



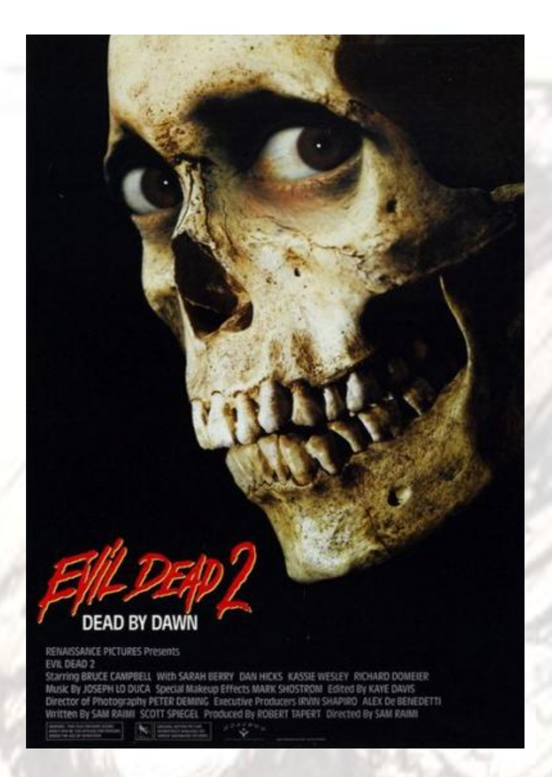
Empieza el horror

The Evil Dead es una película de terror muy interesante, además se distancia del resto de la saga al no tener humor o debería decir, que no tiene humor voluntariamente, ya que hay que admitir que algunas escenas pueden provocar alguna risa, pero esa no era la intención inicial.



Sam Raimi, Robert Taper y Bruce Campbell en el estreno de *Book of the Dead*

Evil Dead 2: Dead By Dawn (1987)



Evil Dead 2 (conocida en países hispanoparlantes con nombres como *Terroríficamente muertos, Muertos Malditos 2, Despertar del diablo 2, Muertos Diabólicos 2*, entre otros…) es una secuela, pero también es un remake y al mismo tiempo una parodia de *The Evil Dead* tal y como explicaré a continuación.

Al final de la película anterior, el único superviviente es Ash, de manera que esta película iba a empezar donde terminaba la anterior. La manera más rápida de explicar los sucesos previos al público que no hubiese visto la anterior era reutilizar las escenas de *The Evil Dead*, sin embargo debido a varios problemas con los derechos de la película anterior, esto no fue posible.

Así que Raimi y su equipo decidieron que *Evil Dead 2*, empezase desde cero y repitiese los sucesos de la película anterior (recortados en longitud y con menos personajes) durante la primera parte del filme. Al mismo tiempo, la historia se extendería un poco más y añadiría todos los elementos que han hecho grande a esta saga: la motosierra, el exagerado sentido del humor y la personalidad de Ash Williams.






La película combina humor y terror perfectamente

Ash con su motosierra

Así pues, esta película mantiene la historia, el gore, los efectos especiales tan variados como grotescos, los ingeniosos planos de cámara y al mismo tiempo amputa una mano al protagonista y añade muchísimo humor absurdo que por algún motivo funciona excelentemente, convirtiéndose *Evil Dead 2* en una película única, que reúne todos los puntos fuertes de la saga.





Sam Raimi con Ash Williams poseído

Uno de los hechizos del Necronomicón

Army of Darkness (1993)



La tercera parte de la saga se iba a llamar *Medieval Dead,* pero finalmente se estrenó como *Army of Darkness* (*El ejército de las tinieblas* en español).

Tras su lucha final contra el Necronomicón y sus demonios, Ash es transportado en el tiempo al año 1300 D.C. o lo que es lo mismo, a la era de los castillos y los caballeros. La legendaria mala suerte del protagonista le acompañará desde el principio, ya que ha sido apresado y convertido en esclavo por uno de los Reyes de la zona, que pretende sacrificarlo a uno de los demonios que tiene cautivo.

Ash contará con la ayuda de un viejo sabio que le explicará que para volver a su tiempo, necesitará encontrar el Necronomicón y pronunciar las palabras mágicas cuando al agarrarlo. Como no podía ser de otro modo, Ash no sigue exactamente los pasos y provoca el despertar del Ejército de las Tinieblas, que se alzará para dominar la Tierra.






El ejército de las tinieblas ha despertado

Una de las pocas escenas sangrientas

Esta película es la más popular de la saga y creo que también es la más divertida y alocada, pero al mismo tiempo se aleja notablemente del terror y el gore extremo que acompañaba a las anteriores entregas, lo cual pudo provocar cierta decepción para algunos fans, y hace que se considere a *Evil Dead II* la mejor de la trilogía.

El cambio de terror a aventuras, posiblemente se hizo para abarcar un mayor público y lo cierto es que lo consiguió, pues hay mucha gente que ha visto *Army of Darkness* y ni siquiera sabe que forma parte de una saga de terror (quizás debieron dejar el título *Medieval Dead*, o añadirle el subtítulo *Evil Dead III*).

Otro cambio interesante fue el del final, ya que inicialmente Ash no lograba regresar a su época y quedaba atrapado en un futuro desolador, sin embargo, finalmente se decidió que Ash si lograse su objetivo, lo cual nos permitió ver un final bueno, donde el héroe mostraba sus dotes cazando demonios y seduciendo damas. Hail to the King Baby.


Ash enseñando su "boomstick" a los "chiflados primitivos"


El Necronomicón, fuente y solución de los problemas

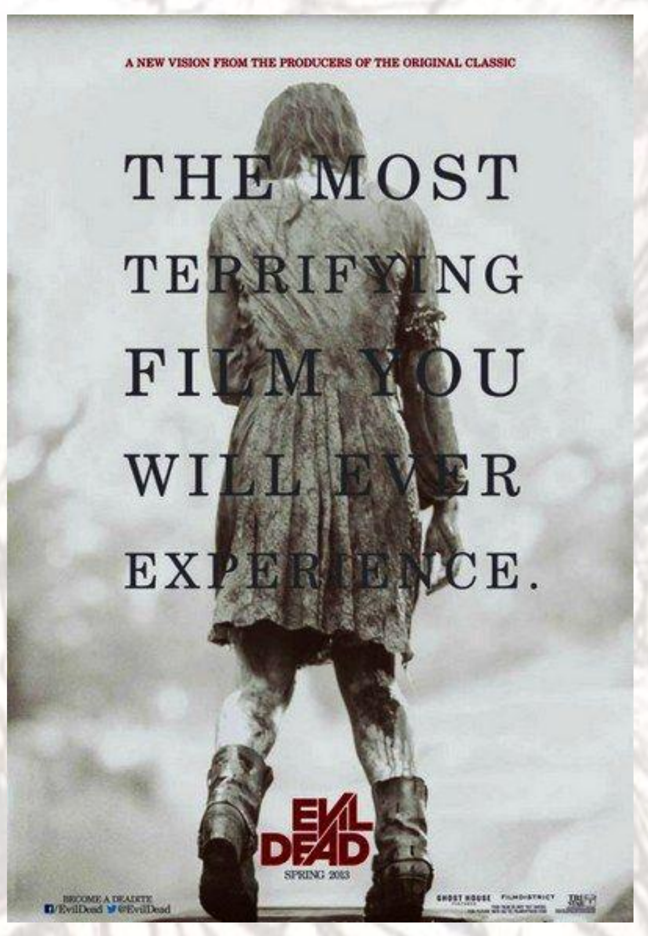
Evil Dead -REMAKE- (2013)

En algún momento alguien decidió que había que hacer un remake de *The Evil Dead* para traer de vuelta la saga a la actualidad.

Como resultado tuvimos este remake, (dirigido por Federico Álvarez) que recuperaría el tono terrorífico de la película inicial de la saga, pues aquí no veremos a Bruce Campbell peleándose contra sí mismo, ni habrá chistes al estilo de los tres chiflados, ni nada por el estilo.

La historia obviamente es la misma que la original: un grupo de amigos van a una cabaña en el bosque, encuentran el Necronomicón y acaban siendo poseídos y atacados por demonios.





Sin embargo, no nos encontramos con los mismos personajes de la película original y los sucesos tampoco serán exactamente iguales (aunque obviamente hay muchas escenas que si provienen de *The Evil Dead*) lo cual aporta cierta frescura a este remake.

Aunque tengo que admitir que como película de terror esta película está bien, no puedo evitar pensar en lo extraño (e innecesario) que me parece hacer un remake en lugar de una secuela de *Army of Darkness*, además, el hecho de que no aparezca Campbell interpretando a su icónico personaje hace que esta película se sienta totalmente fuera de la saga, de hecho si la hubiesen llamado "El libro de los muertos", habría pasado por una película nueva que se ha inspirado en *The Evil Dead.* Por otro lado, seguramente esta película represente hasta cierto punto lo que tenía Raimi en la cabeza cuando rodó *The Evil Dead*.

Así pues, todos aquellos que tienen como favorita la primera película de la saga y no quedaron convencidos con el tono humorístico de las secuelas, disfrutarán de este remake.



Leyendo el Necronomicón



El terror y la sangre volverán a ser los protagonistas

Ash VS Evil Dead (2015-2018)



Aunque yo consideraba muerta y enterrada a la saga *Evil Dead* desde años antes de ver el remake, la aparición del mismo solo era otra prueba más de que nunca volveríamos a ver a Campbell interpretando a Ash, ya que cuando se intenta hacer un remake de algo, se hace para "tapar" al original e iniciar una nueva saga.

Sin embargo no fue así, ya que el canal Starz anunció una serie llamada *Ash VS Evil Dead*, que continuaría lo visto en *Army of Darkness* y nos contaría las peripecias de Ash (de nuevo interpretado por Bruce Campbell) en su lucha contra los Deadites al leer "accidentalmente" el Necronomicón.

Ash Vs Evil Dead introduce nuevos personajes y amplia la historia de la saga al explicarnos el origen del Necronomicón y mostrarnos las consecuencias que tuvo que afrontar Ash, tras lo sucedido en las películas anteriores. Al mismo tiempo nos encontramos con que se han mantenido los mejores elementos de las películas anteriores: el humor, el gore y la personalidad inigualable de Ash.

Curiosamente, los problemas por los derechos de las películas volvieron a aparecer para esta serie, aunque en esta ocasión no afectaron a las primeras películas (de hecho, se usan escenas de ellas cuando Ash le cuenta su historia a Pablo, su compañero de trabajo) pero si lo hicieron con *Army of Darkness,* un mal menor, ya que al suceder esa película cientos de años en el pasado, tampoco es que fuese a afectar mucho a los sucesos en la actualidad. Aparentemente algunos de esos problemas legales se resolvieron, permitiendo añadir algunos elementos en la serie.



Ash y sus dos nuevos compañeros



Ruby (Lucy Lawless) con el Necronomicón

Tras 3 temporadas *Ash VS Evil Dead* esta serie se canceló, lo cual volvió a provocar un aluvión de peticiones de los fans a Campbell y Sam Raimi para que hiciesen otra película de la saga. Pese a los rumores, eso no ha sucedido a día de hoy y sinceramente, no creo que suceda (aunque tampoco se me habría ocurrido que se crease un remake y una serie que continuase *Army of Darkness* y finalmente pasó).



Bruce Campbell dejó caer que estaría bien acabar la saga con otra película, pero más tarde afirmó que él ya había dado todo lo posible con el personaje Ash y que no tenía intención de volver a interpretarlo, por su parte Raimi ha tanteado el terreno mencionado una posible continuación (algo que ya hizo años atrás mencionando una posible continuación de *Army of Darkness*) pero de momento no hay nada claro.

Algunas curiosidades

Llegado a este punto, creo que conviene comentar algunas curiosidades relacionadas con las películas.

● Si hay una cosa que esta saga no tiene, es coherencia consigo misma, ya que si nos dedicamos a buscar incoherencias entre las películas y la serie, acabaremos saturados. Es cierto que algunas de ellas se debieron a los problemas con los derechos de una película a otra, pero otras son simplemente errores o "cambios necesarios" para desarrollar la siguiente historia, lo gracioso es cuando un cambio se vuelve a cambiar para hacer como que nunca se cambió, como cuando en *Evil Dead 2* se rehízo la historia de la primera quitando a los amigos de Ash, pero luego en *Ash Vs Evil Dead*, cuando él cuenta la historia a Pablo, sus amigos sí que estaban en el fatídico suceso.

● Otro caso similar lo encontramos al final de *Evil Dead 2*, cuando Ash viaja al pasado y todos le adoran como a un héroe, sin embargo en la película siguiente vemos que Ash ha sido capturado por los caballeros al considerarlo un enemigo. Aunque quizás el caso más curioso dentro de las incoherencias es el Necronomicón, y no me refiero a que pueda ser ligeramente diferente de una película a otra, sino al hecho de que el libro es destruido, pero luego reaparece como si nada. Pero eh, es un libro lleno de hechizos, ¿Qué esperabais?

● Tras el auge de la película (gracias a las cintas de vídeo y los pases nocturnos en cines concretos) hubo mucho escándalo con su contenido hasta el punto que Sam Raimi acabó juzgado por "obscenidad" (afortunadamente la cosa quedó en nada).

● Tras terminar *The Evil Dead* Sam Raimi comprobó que tenía más de 120 minutos de metraje, al considerarlo demasiado recortó muchas escenas (algunas de las cuales nos contaban cosas sobre el Necronomicón y los demonios) para hacer la película más viable. Esas escenas eliminadas se pueden encontrar como extra en algunas ediciones de la película.

● Todas las escenas de *The Evil Dead* y *Evil Dead 2* donde los actores estaban poseídos fueron rodadas a ciegas, ya que las lentillas blancas que llevaban no les permitían ver nada. Para tratar de hacerlas lo mejor posible, primero hacían las escenas sin las lentillas para memorizarlas y luego se las ponían y se rodaban las escenas.

● Durante el rodaje de *The Evil Dead*, todos los actores lo pasaron fatal, no solo por las condiciones en las cuales trabajaron, si no porque a Sam Raimi le parecía que eso ayudaba a mejorar las escenas. Todos los personajes principales sufrieron más de la cuenta, pero Bruce Campbell se llevó la peor parte, ya que al aparecer en más escenas trataron de enloquecerlo y hacerlo desesperar para que diese lo mejor de sí mismo. Antes de *Evil Dead*, Bruce Campbell ayudaba a Raimi con trucos de magia donde él siempre resultaba herido para que se riese el público, de manera que no es extraño que Bruce Campbell haya dicho varias veces "El trabajo de Sam Raimi es torturarme".



● El traje que usó Ted Raimi para interpretar a Henrietta fue una tortura para el actor, especialmente por el calor al cual se veía sometido. En el documental *Swallowed Souls – The Making of Evil Dead 2* se puede ver como al quitarse cualquier parte del traje cae muchísimo líquido, que no es otra cosa que el sudor acumulado dentro del traje durante la grabación. En algunas de las escenas de la película se puede ver como rebosa el sudor por algunos de los orificios del traje (como la oreja).

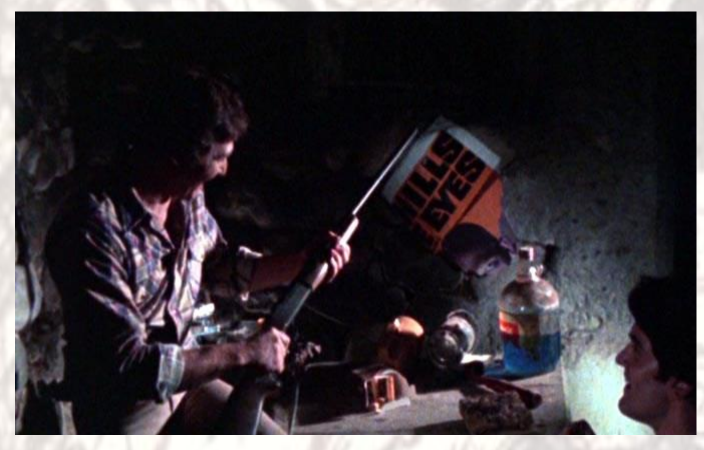
● *Evil Dead 2* iba a incluir el viaje en el tiempo al pasado como parte importante de la película, debido a los muchos problemas que tuvieron al rodar la película, se decidió rodar solo una única escena en el pasado, dejando así la puerta abierta para hacer el resto si se rodaba una tercera parte.

● *Evil Dead 2* fue recortada y censurada para emitirse por televisión en Estados Unidos, pero finalmente esa versión no se terminó (pese a la participación de Bruce Campbell) de manera que se vendió a productores mexicanos para que hiciesen algo con ella, el resultado fue una versión extraña de *Evil Dead II* con metraje extra y escenas eliminadas.



● Como muchos sabréis, las palabras mágicas que ha de decir Ash en *Army of Darkness* son Klaatu Barada Nikto, y están extraídas de la película *The Day the Earth Stood Still* (*Ultimátum a la Tierra*) de 1951.

● Uno de las curiosidades más extrañas es el juego de homenajes cruzados entre Wes Craven y Sam Raimi. Todo empezó porque en la película de 1977 dirigida por Wes Craven *The Hills Have Eyes* (*Las colinas tienen ojos*), aparecía un poster de un tiburón blanco medio arrancado (haciendo una referencia a la película *JAWS – Tiburón* de Steven Spielberg). A Raimi le hizo gracia ese guiño, así que en *The Evil Dead* incluyó un cartel arrancado de *The Hills have eyes*, a lo que Craven respondió incluyendo la película *The Evil Dead* en una escena de *A Nightmare on Elm Street* (*Pesadilla en Elm Street*), Raimi contraatacó incluyendo un guante como el de Freddy Krueger en *Evil Dead 2.* La cosa no quedó ahí, ya que en *Scream* se hace mención a *Evil Dead* y finalmente la broma acabó poco después de morir Craven, pues en la serie *Ash Vs Evil Dead* se volvió a incluir el guante de Freddy y el poster de *Las colinas tienen ojos.*





● Curiosamente, algo parecido sucedió con la saga Friday The 13th, solo que a menor escala. En *Jason goes to Hell* aparece el Necronomicón y la daga Kandariana. Podría parecer una casualidad, pero lo cierto es que Adam Marcus (el director de la película) confirmó en una de 2017 que él quería ligar la transformación de Jason (de victima a asesino imparable) con los sucesos de *Evil Dead*.



En su opinión, cuando murió Jason, su madre Pamela recurrió al Necronomicón para resucitarlo, convirtiéndole en el asesino despiadado e inmortal que vemos en las películas de la saga. Sinceramente, no es una mala idea, aunque obviamente esto no se explica explícitamente en la película, se puede intuir hasta cierto punto gracias a los “huevos de pascua” comentados anteriormente. No contento con eso, Adam también incluyó una breve aparición de Freddy Krueger al final de la película.

EL LEGADO DE EVIL DEAD

Evil Dead tuvo una gran influencia en el cine de terror, la cual se fue acentuando con el paso del tiempo hasta convertirse en clásico de culto. Películas como *Cabin Fever* (2002) o *The Cabin in the Woods* (2012) son algunas de las películas más recientes que destilan amor por *Evil Dead*, pero no fueron las únicas.

Falsas secuelas

Tras el éxito de *The Evil Dead* no tardaron en aparecer películas que siguiesen su estela, a veces de manera demasiado literal e incluso aprovechada. Por ejemplo, en Italia Evil Dead se renombró como La casa y Evil Dead Ii fue La casa 2. Poco después, apareció La casa 3, dirigida por Umberto Lenzi, como supuesta secuela (al menos en nombre) para aprovechar el tirón de las películas de Raimi (dicha película fue estrenada posteriormente en Estados Unidos como *Ghost House*).

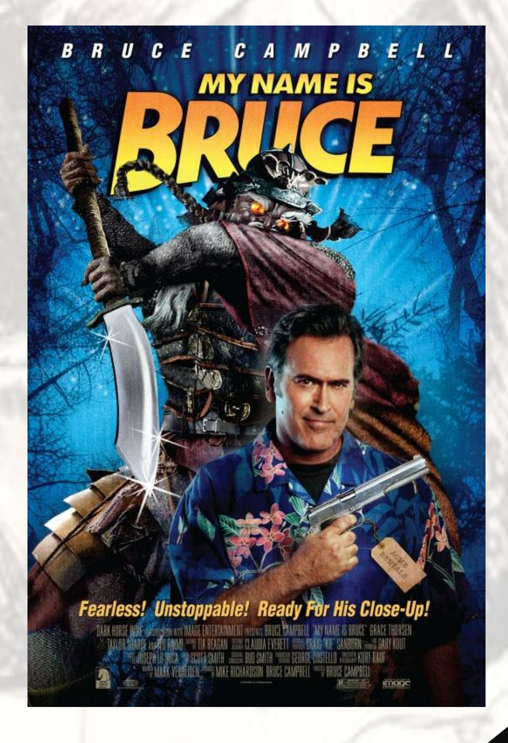
La casa 3 incluía algunos elementos típicos de *Evil Dead* (el grupo de amigos en una casa, básicamente) pero obviamente no tenía relación directa con los personajes de las películas de Raimi. Lo más curioso es que también existieron *La casa 4* (renombrada como *Witchery* y contando con la participación de David Hasselhoff y Linda Blair) y *La casa 5* (que es más parecida a *Poltergeist* que a *Evil Dead*) e incluso *La casa 6* y *7*, de manera que la falsa secuela creó su propia saga de películas.







La visión de Bruce Campbell



Otra película que bebe indirectamente de *Evil Dead* es *My Name is Bruce* (protagonizada y dirigida por el propio Bruce Campbell) ya que en la película Campbell se interpreta a sí mismo (de manera bastante paródica) y se muestra como la fascinación por *Evil Dead* de sus fans lo ha encasillado en su carrera como actor. El día de su cumpleaños, uno de sus fans "convence" a Bruce de que vaya a su pueblo, donde se ha liberado a un peligroso demonio, el actor cree que es algún tipo de fiesta sorpresa para él y les sigue el juego… hasta que se entera que todo es real.

My Name is Bruce es una película de humor, sin entrañas ni escenas espeluznantes, funciona bastante bien como parodia a *Evil Dead*, sus fans y su protagonista. Además si os gusta también podéis encontrar un cómic de la misma publicado por Dark Horse Comics.

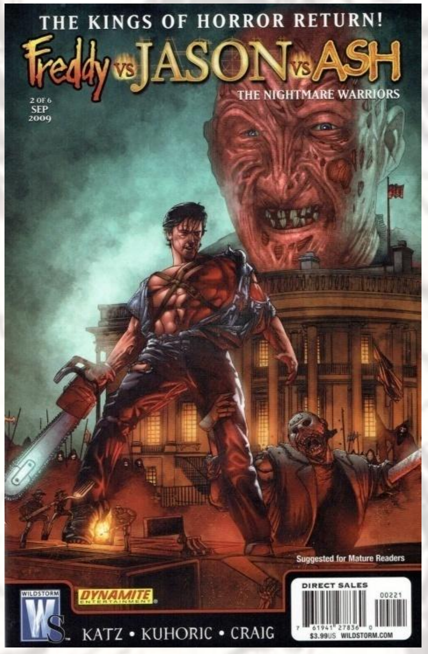
El Musical

Evil Dead nunca será recordada por su música, de hecho ni siquiera tiene un tema principal que al oírlo te lleve mentalmente hacia la saga (como si sucede con otras películas de terror como *Halloween* o *El Exorcista*).

Sin embargo eso no impidió la creación de un musical basado en la primera película donde veríamos los mismos fatídicos hechos pero narrados a base de canciones. *Evil Dead The Musical* no solo contó con la aprobación de los creadores de la serie, si no que traspasó las fronteras americanas para llegar a otros países (España entre ellos).

Contenido extra

Hay muchas ediciones de las películas de *Evil Dead* en DVD y Blu-Ray (algunas solo accesibles en determinados países) y considero muy recomendable que los fans busquen algunas de ellas revisando los extras incluidos, ya que van desde material inédito, audiocomentarios de los protagonistas (algunos desternillantes, donde no paran de destripar las escenas, señalar fallos o recordar los traumáticos rodajes) e incluso documentales como *The Untold Saga of Evil Dead,* donde algunos de los protagonistas y miembros del rodaje comentan lo que supuso trabajar en la primera película.

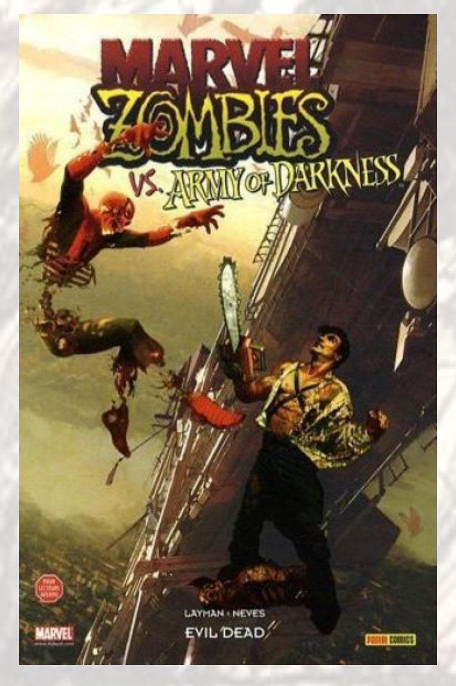


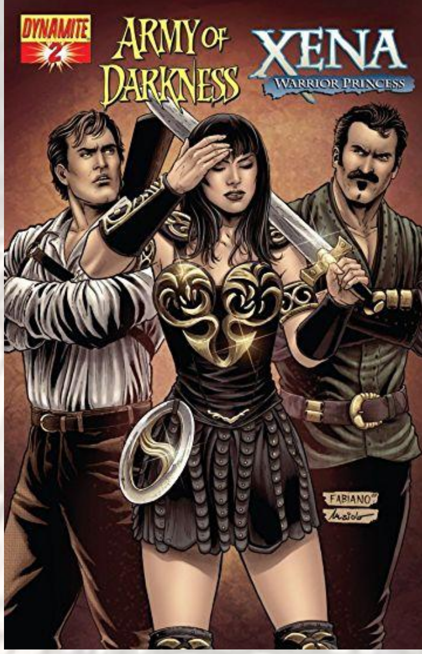
Evil Dead en papel

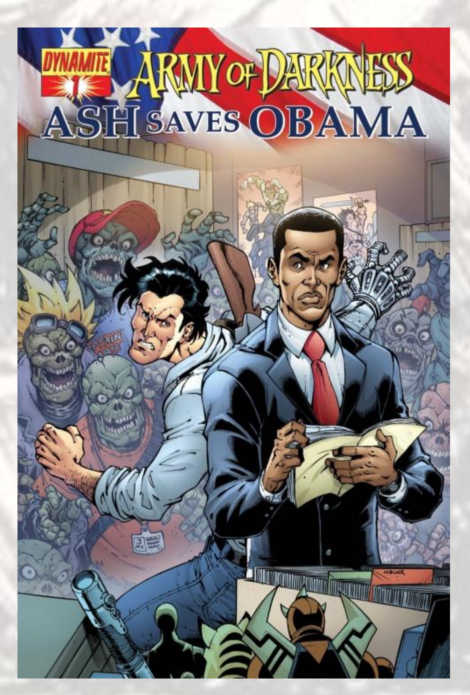
En un momento dado se propuso hacer una película donde se encontrasen Ash, Freddy Krueger y Jason Voorhees, pero la idea nunca se llevó a cabo, aunque no quedó del todo olvidada ya que se recuperó para los cómics de *Ash VS Freddy VS Jason*.

No contento con pelear mano a mano contra los malvados personajes de los 80, Ash también tuvo su choque contra el universo Marvel en el cómic *Marvel Zombies VS Army of Darkness.*

Lo cierto es que cuando uno se pone a buscar cómics de Evil Dead se lleva la sorpresa de que hay una cantidad mayor a lo esperado. Desde los cómics que rememoraban lo sucedido en *Army of Darkness*, a su continuación directa *Army of Darkness Ashes 2 Ashes*, e incluso crossovers con *Reanimator*, *Darkman*, *Drácula* o *Xena* ¡incluso tuvo un cómic donde aparecía Barack Obama!





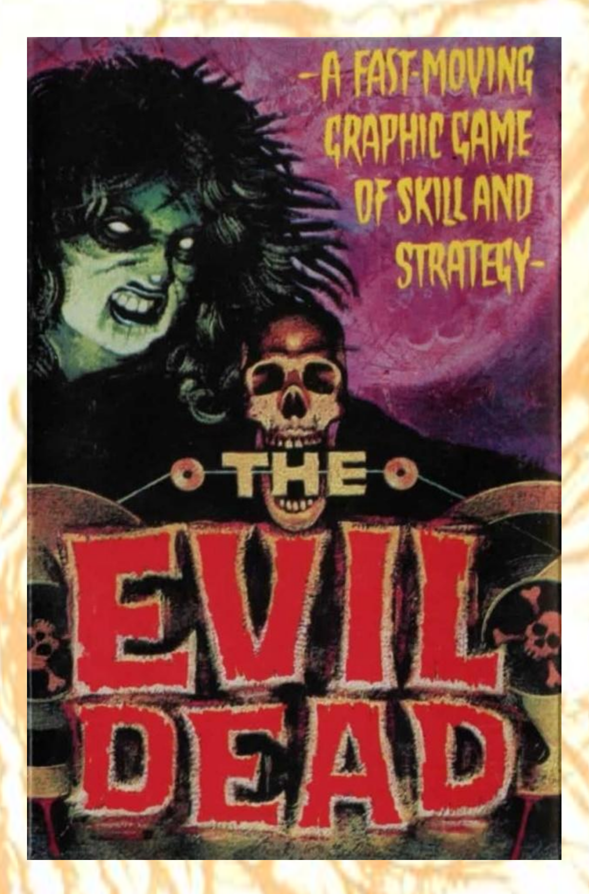


THE EVIL DEAD (1984)

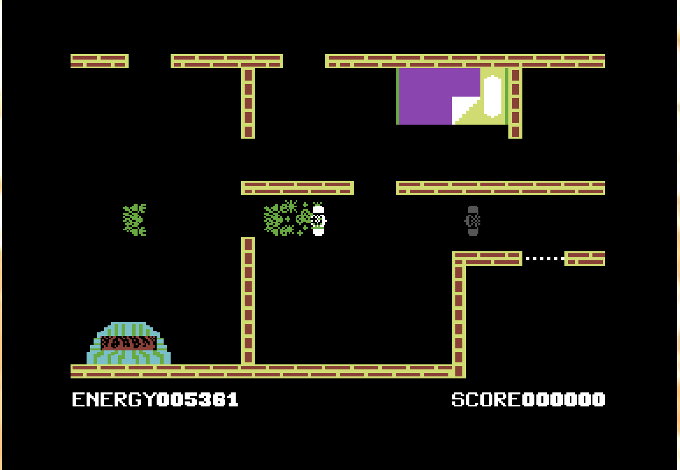
The Evil Dead creó una legión de seguidores con el paso del tiempo, pero no fue un largometraje exitoso que generase merchandising en su momento, de manera que es un tanto curioso ver que el primer juego de esta saga esté basado en la primera película y apareciese solo unos pocos años después de que esta se estrenase.

En cualquier caso, *The Evil Dead* apareció en 1984 para Commodore 64 y BBC Micro.

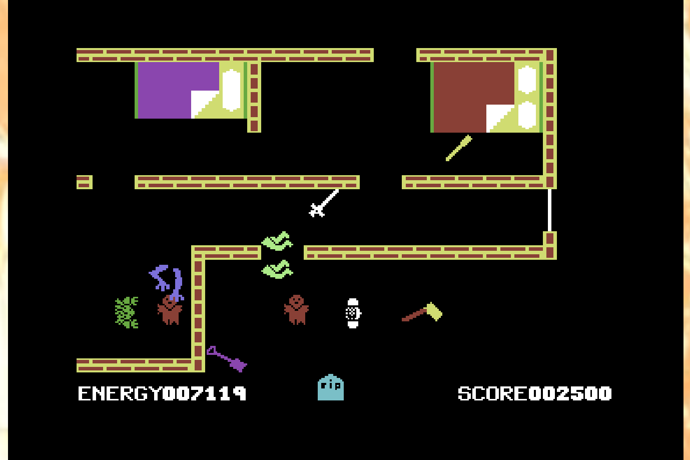
Nosotros controlamos a Ash, que se encuentra dentro de la cabaña del bosque. Su misión es eliminar y obstaculizar el paso a los monstruos que tratarán de eliminarnos, de los cuales nos defenderemos usando las armas que están repartidas por la cabaña. En caso que eso suceda, no nos quedará otra que buscar y usar una de las armas disponibles para acabar con ello. Eventualmente hará acto de aparición el Necronomicón, que tendremos que destruir para acabar el juego.











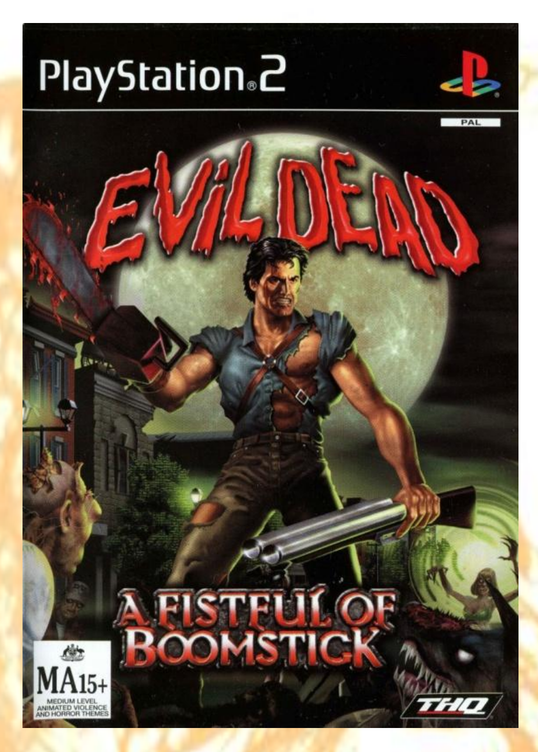
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING (2000)

16 años tuvieron que pasar para ver el segundo juego basado en *Evil Dead*, que apareció para Playstation, Dreamcast y PC.

Este juego continua la historia de las tres películas, explicándonos que Ash regresa a la cabaña del bosque para tratar de superar las pesadillas que le acechan en sus sueños. Obviamente la cosa saldrá mal y se tendrá que armar de nuevo con su motosierra y su escopeta para sobrevivir.

El juego es una especie de *Resident Evil*, aunque con un acabado menos acertado, dando como resultado que este primer *Evil Dead* en 3D sea un tanto aburrido y olvidable, pero eh, al menos Bruce Campbell puso las voz de Ash, algo es algo.



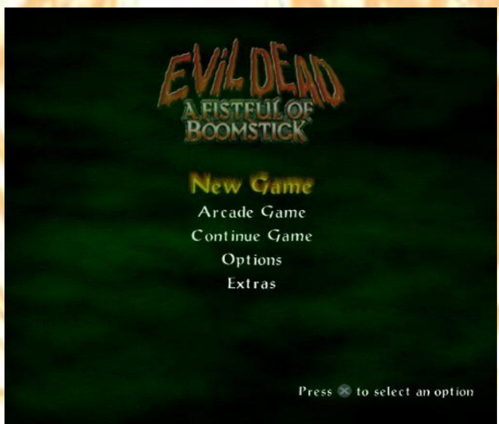


EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK (2003)

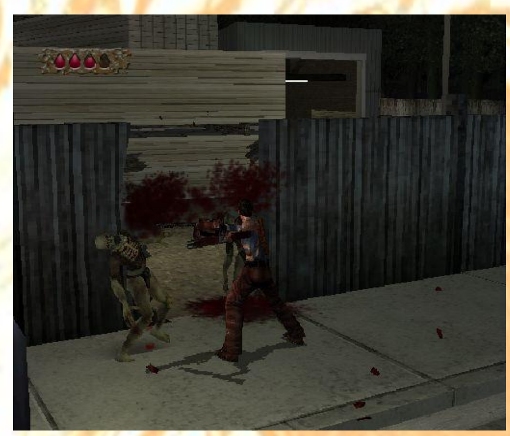
A *Fistful of Boomstick* apareció para Xbox y PlayStation 2 en 2003, tomando el relevo del fallido Hail to the King. También se lanzó una versión especial para PlayStation 2 llamada *Evil Dead: Special Movie Edition,* donde se incluía el juego, y la película *Evil Dead 2*.

Esta vez la historia nos cuenta como un fatal error desencadena una horda de monstruos (o Deadites) entre la población mundial, desatando el caos. La única esperanza es que Ash recupere su ocupación de héroe y se dedique a masacrar hordas de monstruos, aunque no será tan sencillo como parece, ya que la cosa se irá complicando al tener que viajar Ash por varias épocas para poner fin a la pesadilla.

En esta ocasión se tomó la acertada decisión de hacer el juego más orientado en la acción que en la supervivencia, de manera que nos encontraremos a un Ash armado hasta los dientes, enfrentándose a hordas de monstruos y a peligrosos jefes finales, todo ello mientras escuchamos a Bruce Campbell doblando de nuevo a Ash.





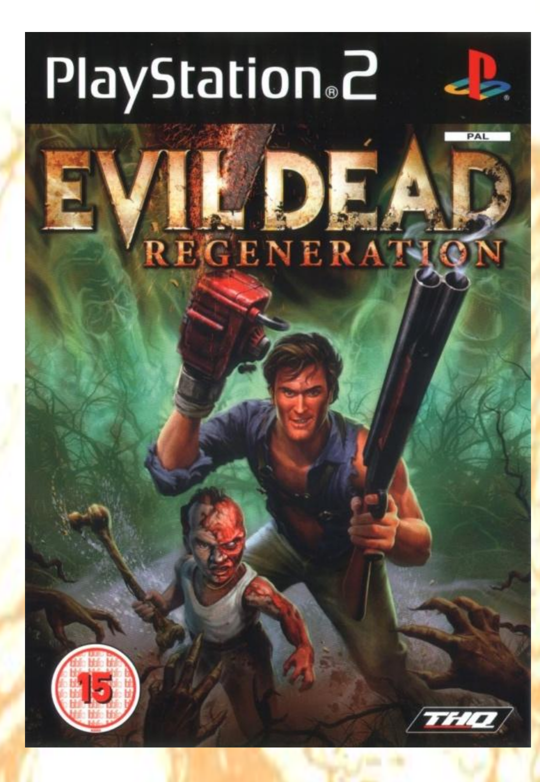








EVIL DEAD: REGENERATION (2005)



El último juego de consola (al menos de momento) de *Evil Dead* se lanzó en 2005 para PlayStation 2, Xbox y PC.

En esta ocasión, en lugar de continuar la historia de los otros juegos se opta por hacer algo distinto, ya que según este juego, Ash consiguió derrotar al Necronomicón sin ser arrastrado por el portal temporal que aparecía al final de *Evil Dead 2*. Lamentablemente, la policía lo arrestó acusándolo de los asesinatos de la cabaña y terminó encerrado en una institución mental.

La mala suerte de Ash nunca parece terminar, ya que en dicho lugar también se encuentra el Necronomicón, que termina convirtiendo al resto de personas del asilo en monstruosos Deadites.

En este juego se añaden elementos únicos, como la posibilidad de convertirse en Evil Ash o que nuestro protagonista cuente con la ayuda de Sam, un pequeño y deforme Deadite que le acompañará en su misión. Bruce Campbell vuelve a ser el encargado de doblar a Ash Williams y Ted Raimi se encarga de hacer lo propio con Sam.













DEAD BY DAYLIGHT (2019)



Bruce Campbell comentó recientemente que volvería a doblar al personaje en un nuevo videojuego. Obviamente los rumores no tardaron en surgir y rápidamente se dio por hecho que Ash sería uno de los personajes nuevos de *Mortal Kombat 11* (seguramente basados en que en entregas anteriores se incluyeron personajes como Freddy Krueger, Jason, o Predator). Al parecer estos rumores tenían cierto fundamento y aunque a día de hoy Ash no ha aparecido como personaje, no se descarta que lo haga en un futuro ya que según algunas fuentes fue sustituido a última hora por otro luchador (Joker) para promocionar la película del personaje de DC Cómics.

Por otro lado, Campbell dobló a Ash en el juego *Dead By Daylight*, que ha aparecido para PlayStation 4, Xbox One, PC y Nintendo Switch. En este juego los jugadores pueden tomar el rol de superviviente y huir del asesino o el del asesino y cazar a los supervivientes. La inclusión de Ash en este juego no es algo casual, ya que anteriormente se había recurrido a otros personajes ligados al género de terror como Freddy Krueger, Leatherface o Ghostface (el asesino de Scream) para atraer al público más nostálgico.

OTROS JUEGOS

Existen otros juegos basados en la franquicia EVIL DEAD para teléfonos móviles, como por ejemplo *Evil Dead Pinball* (2003), *Army of Darkness: Defense* (2011), *Evil Dead* (2011) o *Evil Dead: Endless Nightmare* (2016).

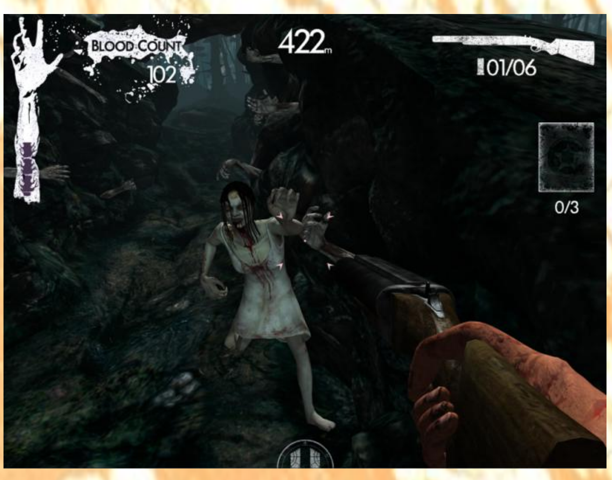












También recomiendo que le echéis un vistazo a *Broforce*, un juego de PC donde podemos controlar a versiones caricaturizadas y pixeladas de los héroes de acción de toda la vida como John McClane, Terminator, Robocop, Indiana Jones, Conan y por supuesto Ash Williams, entre muchísimos otros.





Y con esto acaba el ***Especial Evil Dead (Posesión Infernal)*** de este número, a día de hoy es imposible saber si la saga resucitará de nuevo o si descansará eternamente, pero por si acaso mantened cerca la daga Kandariana o una motosierra.

Skullo



Skullo (Martín Fernández): Redacción, dirección y maquetación (todo, vaya)

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

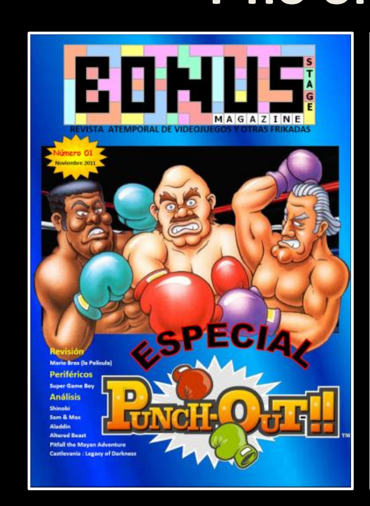
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

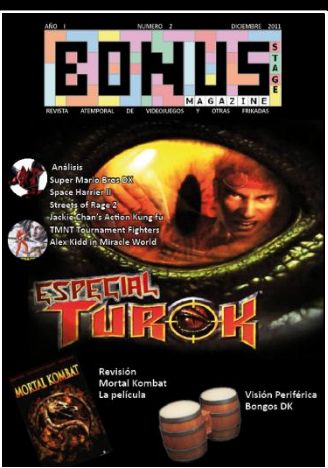


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



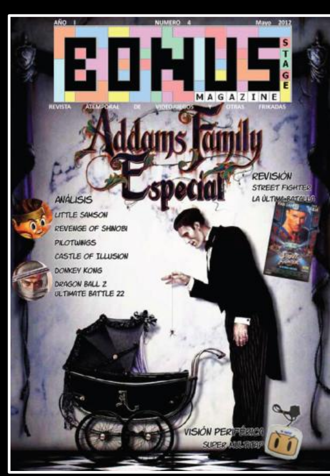
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



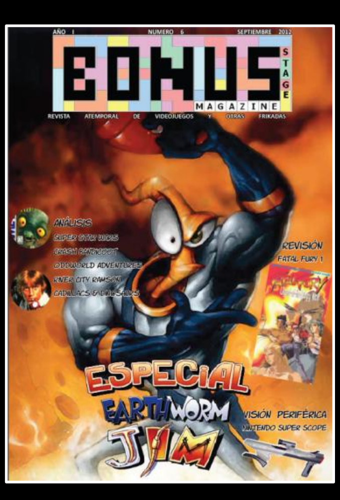
#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



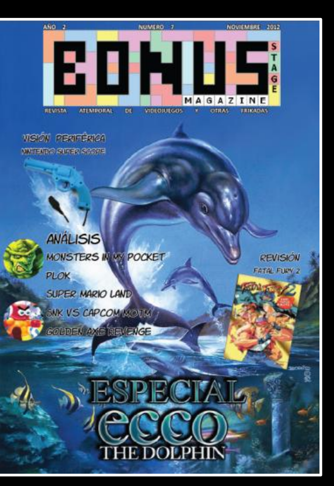
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



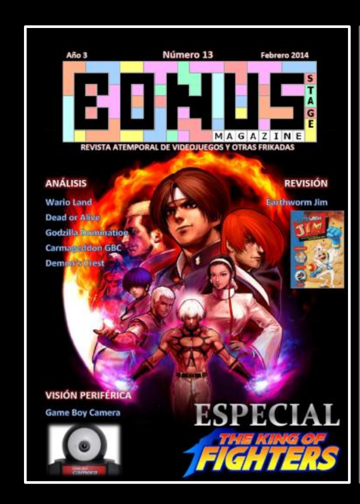
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)

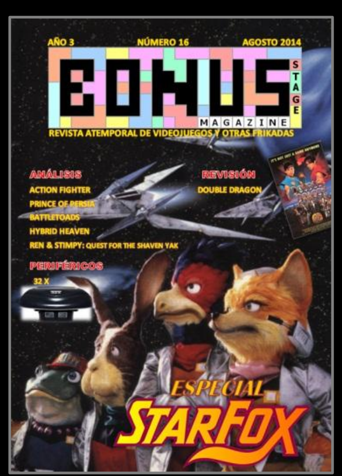


#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)









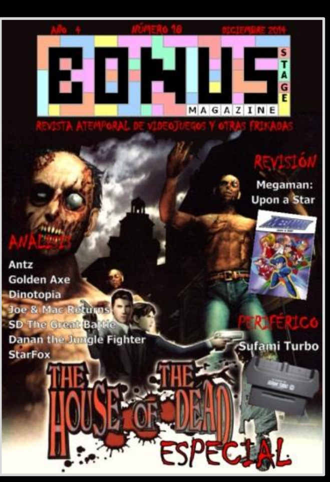
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)

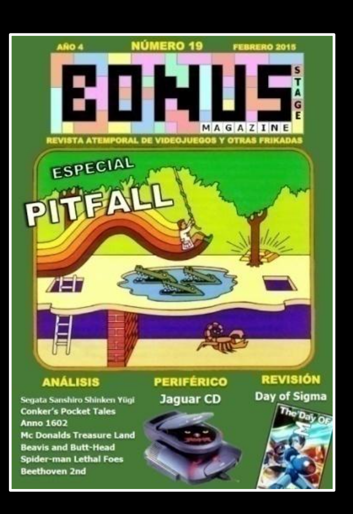
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)

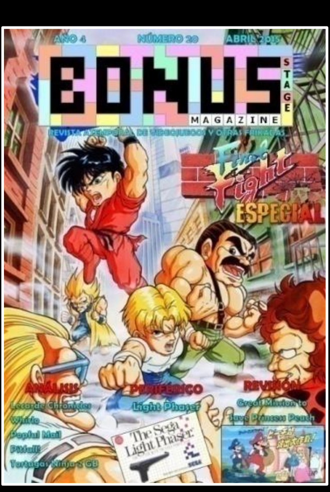
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)

#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)







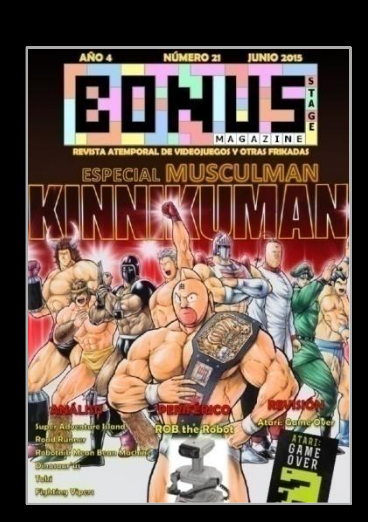


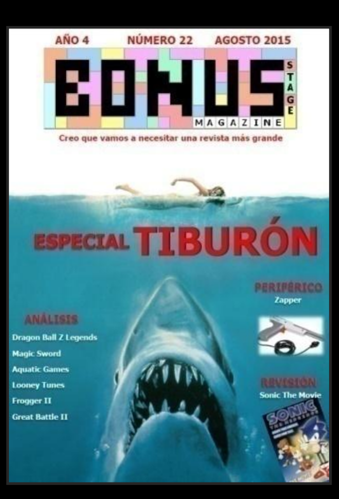
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)

#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)

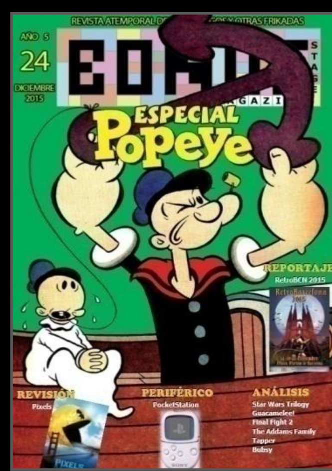
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)

#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)







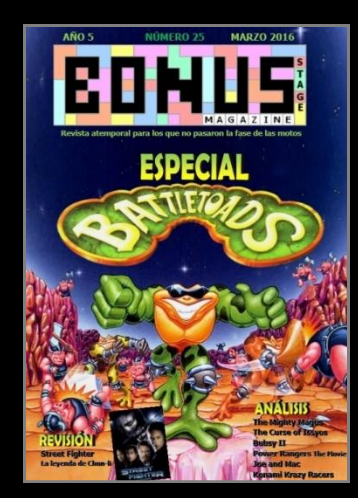


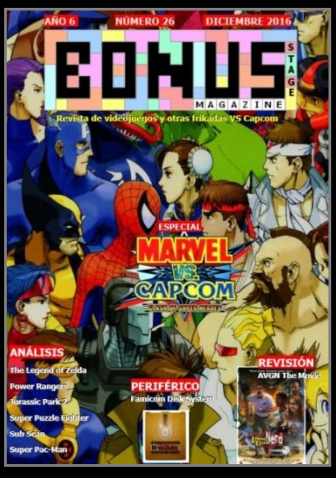
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)

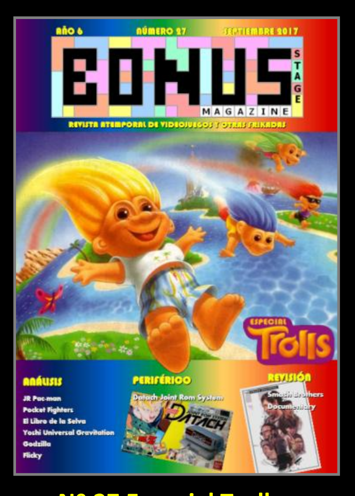
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)

#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)

#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)





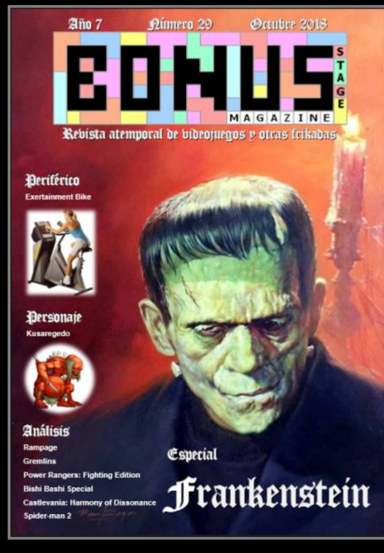


Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)

Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)

Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)

Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)







Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)

Nº 30 Especial Beavis and Butt-Head
Marzo 2019 (65 páginas)

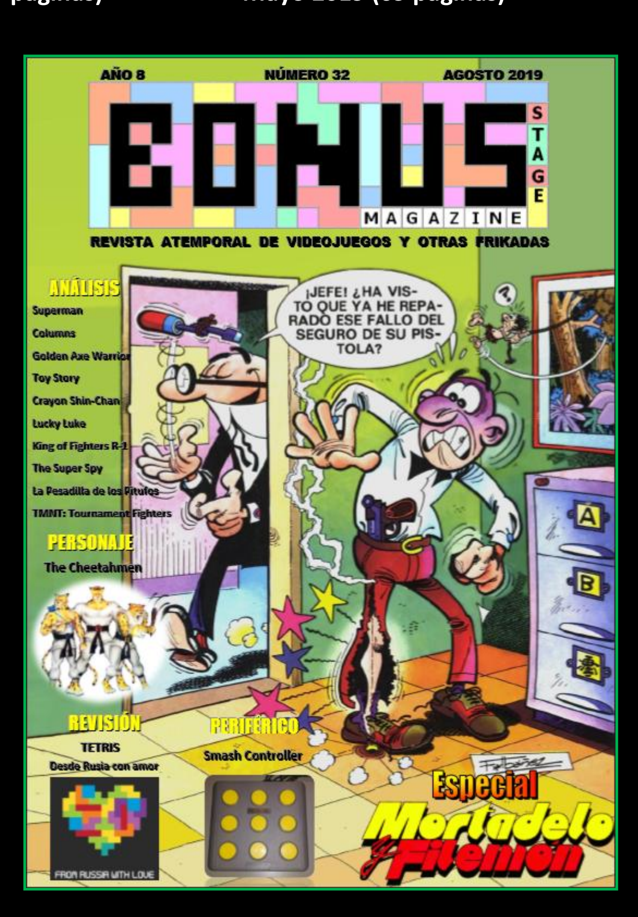
Nº31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)

Nº 32 – 83 páginas – Agosto 2019

ANÁLISIS:

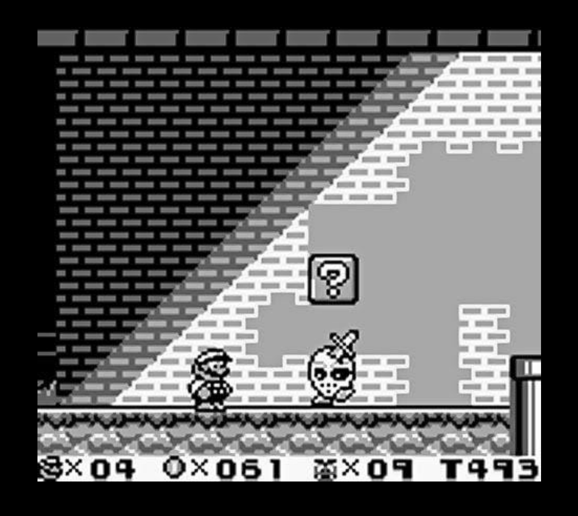
Superman (Arcade)
Columns (Game Gear)
Golden Axe Warrior (Master System)
Toy Story (Mega Drive)
Crayon Shin-Chan (Game Gear)
Lucky Luke (Super Nintendo)
King of Fighters R-1 (Neo Geo Pocket)
The Super Spy (Neo Geo)
Monster Slider (Arcade)
La Pesadilla de los Pitufos (Game Boy Color)
Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters (NES)

REVISIÓN: TETRIS Desde Rusia con amor
PERSONAJE: The Cheetahmen
PERIFÉRICO: Smash Controller
CURIOSITY: Curiosidades en portadas de videojuegos
ESPECIAL: Mortadelo y Filemón



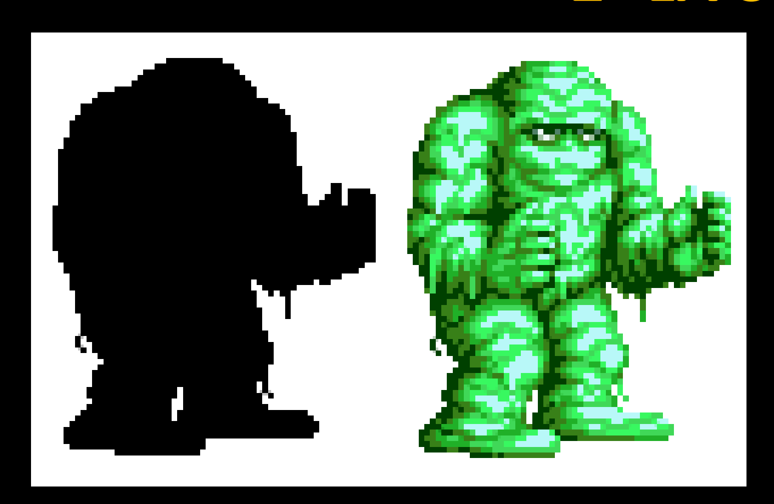
SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido proviene del juego *Super Mario Land 2*

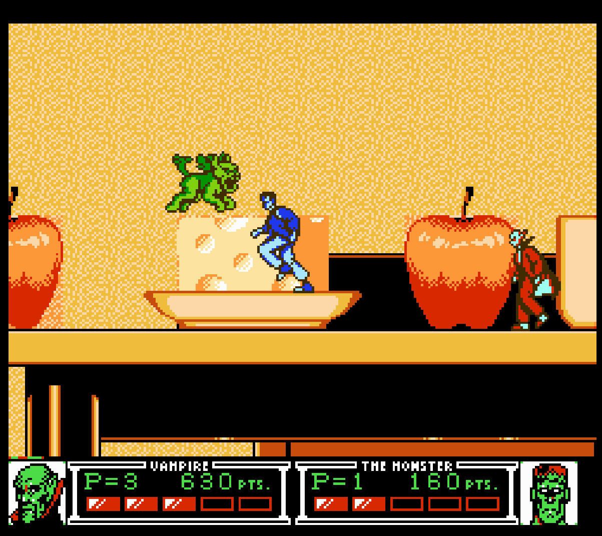
2- LA SOMBRA



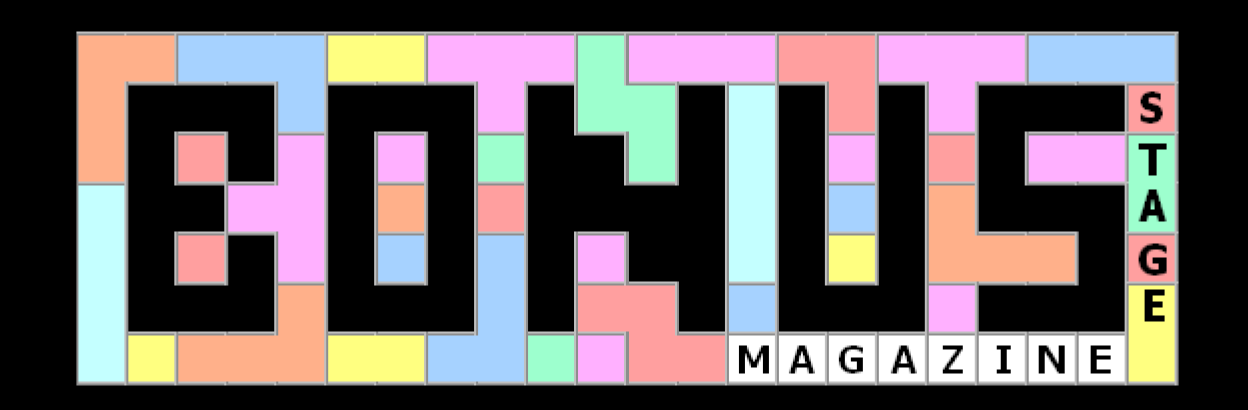
La sombra era Poison Ghost, uno de los luchadores del primer *King of the Monsters*

3- EL ERROR





El error está en el color del monstruo de Frankenstein y el Vampiro, que originariamente eran de color azul y rojo



NÚMERO 33
OCTUBRE 2019

